software | hardware | noticias | reportajes | internet | opinión | trucos | publicaciones

MSX hnostar

La revista de los usuarios de MSX

nº44 | julio 2000 | 1000 ptas. | 6€



Software

Sir Dan, Kyokugen, Realms of Adventure, Sandstone, Final Bout, ...

Y ADEMÁS...

Todas las ferias y encuentros MSX



La revista de los usuarios de MSX

edita
Club Hnostar

director
Jesús Tarela

colaboradores
Asociación de Amigos del MSX
MSX Power Replay
Matra Corp.
Leonardo Padial
Daniel Zorita
David F. Gisbert
José Ángel Morente
Germán Díaz
Manuel Pazos
David Fdez. Benages
Javier Pérez
Salvador Perugorría
Manuel Dopico
Fco. Jesús Martos
Fernando Menéndez
Koen van Hartingsveldt
Kuniji Ikeda

diseño y maquetación
Jesús Tarela

fotografía
Jesús Tarela
Leonardo Padial
Rafael Corrales
MSX-NBNO
Matra Corp.
David F. Gisbert

filmación
Dixital 21

impresión
Tórculo Artes Gráficas

redacción
Apartado de Correos 168
15780 Santiago de Compostela
(La Coruña) ESPAÑA
Tel/Fax 981 80 72 93
email: hnostar@ctv.es
http://www.ctv.es/USERS/hnostar

distribución
España
Club Hnostar
[hnostar@ctv.es]
Holanda
MSX-NBNO
[msx-nbno@m-arts.demon.nl]
Italia
ICMiri Group
[mcasali@sofit.it]
Japón
Kuniji Ikeda (Hnostar Japón)
[xum92257@biglobe.ne.jp]

Depósito Legal: C-949/94

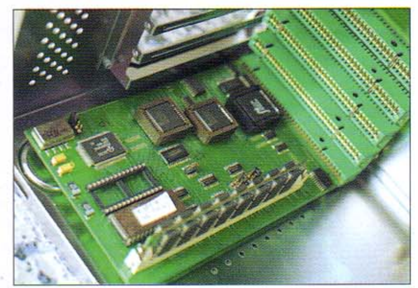
Publicación trimestral sin ánimo de lucro destinada a preservar el sistema MSX.

sumario

nº44 | julio 2000 | 5ª época









editorial

2000: EL INICIO DE UNA NUEVA ETAPA

Con el 2000 comenzamos una nueva etapa. Una etapa que viene marcada por una serie de cambios que ya podéis observar en este mismo número. Nuestro compromiso es continuar al menos un año más con la revista, y no sólo eso, sino que vamos a intentar sacar cuatro nuevos números en los próximos doce meses. No resultará nada fácil, lo sabemos, pero esperamos contar con la colaboración de todos vosotros.

Para nosotros es muy importante que todos renovéis la subscripción, y que animéis también a vuestros amigos a que lo hagan. Es la única forma de mantener la revista con vida, al menos este tipo de revista que a todos os gusta.

Os estaréis preguntando cuál ha sido el motivo del enorme retraso de este número, sin duda, el mayor retraso de nuestra historia. Son varias la razones, por una lado la falta de colaboración durante los primeros meses, y como causa principal la que alguno de vosotros ya conoce, y es que me he aventurado a crear mi propio estudio de diseño gráfico, y los comienzos nunca son fáciles. Por un momento pensé que era hora de dejar la revista e incluso gran parte de las actividades del Club, porque es un hobby que requiere demasiadas horas y una persona sola no puede con todo. Pero en las últimas semanas he contado con el apoyo de varias personas, cuya colaboración ha sido muy importante para poder finalizar con éxito este número. Confío pues en que aparezcan más y nuevos colaboradores (además, sé que hay gente que estudia periodismo y esta es una buena ocasión para poner en práctica sus dotes...). Lo único es que os pido es que enviéis los artículos en disco o por email, y si puede ser, acompañado de fotografías; y que no os extendáis demasiado (por ejemplo, en los reportajes de encuentros y ferias). No olvidar que también podéis enviar noticias, curiosidades, comentarios de otras publicaciones, trucos, etc. Al final nos hemos visto desbordados de material, y no hemos incluído el reportaje de alguna feria, ni tampoco algunos artículos de opinión que dejaremos para el próximo número.

Como podréis ver, hay bastante expectación por lo que puede ocurrir en Japón, si al final se fabrica o no un nuevo MSX. Conoceremos algo más el 20 de agosto en la feria japonesa Den-yu Land a la que asistirán nuevamente directivos de ASCII Corp., además de contar una vez más con la presencia de usuarios españoles. Otra novedad es que ya se puede adquirir el Z380, en el interior encontraréis más información sobre esta tarjeta y otros temas que esperamos sean de vuestro interés. Por último, y repitiendo la misma frase del pasado número, solo desearos que disfrutéis de las vacaciones.

Jesús Tarela



Fabricación de FM-PAC, ampliaciones de memoria, expansores...

Ante la gran demanda que parecen tener estos cartuchos el Club ha decidido producirlos aquí en España en colaboración con LPE. El encargado de la producción será Leonardo Padial. Lo único que se necesita para llevar a cabo la fabricación es que se reúna un pedido mínimo de unidades. Y ya sabéis que cuanta más demanda más barato... En principio, los precios aproximados serían los siguientes:

Expansor de 4 slots con DMA: 15.000 Ptas. Un expansor con DMA permite transferencias de datos de unas tarjetas a otras en el expansor sin que los datos pasen por el Z80, éste sólo inicia las transferencias. Con ello se consigue acelerar las transferencias unas 20 veces. Lógicamente esto lleva más electrónica, pero esto no afecta a los cartuchos que no usan DMA, pero sí permite diseñar tarjetas nuevas que puedan usar este modo de funcionamiento más rápido ampliando las prestaciones del estándar.

Expansión memoria de 4 MB DRAM: 9.000 ptas.

FM PAC: 9.000 ptas.

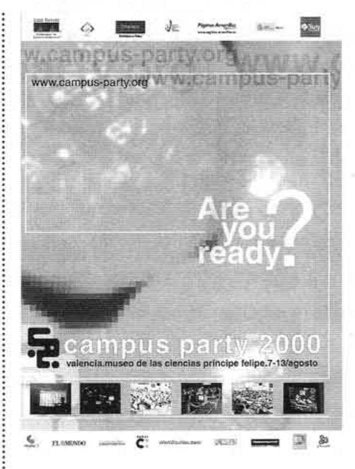
FM PAC con DOS 2.2: 11.000 ptas.

Los interesados pueden empezar a hacer desde este momento su reserva. ■

Calendario de ferias

En las próximas semanas van a tener lugar diferentes ferias y encuentros, aunque algunas no dedicadas en exclusiva al MSX, pero sí conviene citarlas porque se van a desarrollar en nuestro país y el MSX podría estar presente en ellas.

Empecemos por Japón, en agosto se van a celebrar al menos 3 importantes: Main'2000 en Osaka el 4 de agosto; posteriormente el 12 de agosto tendrá lugar el mercado del comic, y el 20 de agosto la esperada MSX Den-yu Land.



Todavía no tenemos noticias concretas de las fechas para los encuentros de Bussum o Tilburg. Sólo MSX-NBNO ha comunicado que la feria que organizan ellos, la MSX 2001 Fair será el 20 de Enero del 2001.

Y en nuestro país van a tener lugar dos grandes eventos. La primera cita será en Bilbao, del 22 al 25 de Julio, donde tendrá lugar la Euskal Party 8. Más información en: www.euskalparty.org/euskal8/espanol/index.html

El otro gran evento será la Campus Party, que este año se celebra en Valencia durante los días 7-13 de agosto, y en la que se calcula que participarán unas 2000 personas. Más información en su web: http://www.campues-party.org ■

Zilog nos sorprende con un nuevo Z80

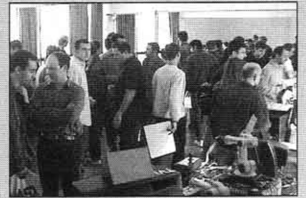
Cuando todos pensábamos que el Z80 no daría mucho más de sí, llega Zilog y saca el eZ80, un nuevo microprocesador con una principal característica, y es que viene preparado para Internet (TCP/IP). Según Zilog, además de ser 16 veces más rápido que el Z80, es compatible con éste. Lo que desconocemos es si hay alguien trabajando en algún proyecto de "eMSX", de momento el único proyecto real es el z380 de Padial. En la web de Zilog (www.zilog.com) pueden conseguir las características técnicas del nuevo procesador. ■

LOS ORGANIZADORES YA HAN PUESTO FECHA

Próximos encuentros en Barcelona y Madrid

El próximo encuentro en **Barcelona** será el día **9 de Diciembre**, en el mismo lugar de siempre:Les Cotxeres de Sants, situado en la calle Sants 79-81, a diez minutos de la estación de Sants.

Para más información podéis poneros en contacto con los organizadores: Asociación Amigos del MSX, Apartado 97075, 08080 Barcelona, o bien mediante correo electrónico: jalonso@aamsx.org. También podéis visitar su página web: http:\\www.aamsx.org, en donde encontraréis sobrada información sobre el encuentro.

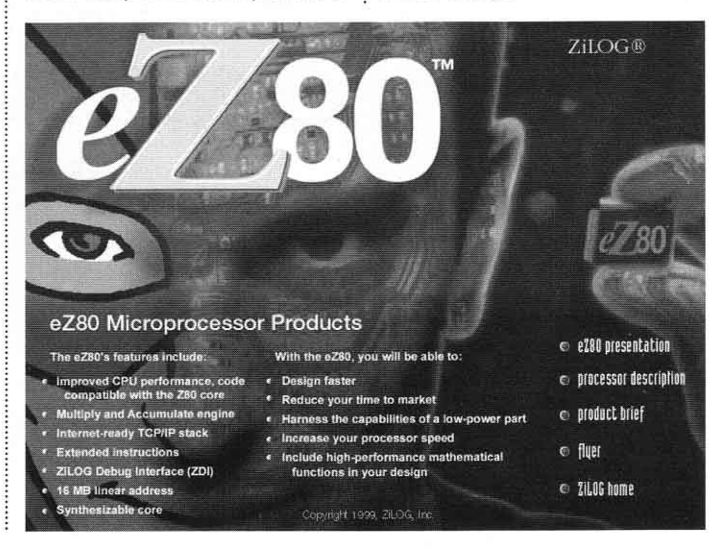


Por otra parte, MSX Power Replay nos informa que la fecha elegida para el encuentro de **Madrid** será el **10 de Marzo de 2001**, en el Centro Cultural Fernando de los Ríos. Para más información podéis llamar al teléfono 91 463 83 24 o bien enviar un email a replay@meridian.es. También MSX Power Replay incluirá información completa en su página web: http://usuarios.meridian.es/ replay ■

CDs de manga y anime para MSX

The Second Foundation está desarrollando para la ADAM (Asociación de Defensa del Anime y el Manga) una serie de CD-ROM recopilatorios de Manga y Anime en la línea de los proyectos de difusión que esta asociación viene desarrollando. La novedad es que estos CD-ROMs serán ejecutables en ordenadores MSX2 o superiores, incorporando el software adecuado en cada caso para acceder a los ficheros multimedia de los mismos. Los tres primeros títulos, Hentai Images, Anime Images, y Anime Videoclips ya se encuentran disponibles.

Los interesados pueden encontrar más información en la Web de The 2nd Foundation (http://go.fast.to/msx/), contactar por email: secondf@hotmail.com o bien escribiendo directamente a Asociación de Defensa del Anime y el Manga (ADAM). C/Colombia 23, 6° Izqda. 28016 Madrid. ■





L. Padial desarrolla una nueva gama de expansores de slots

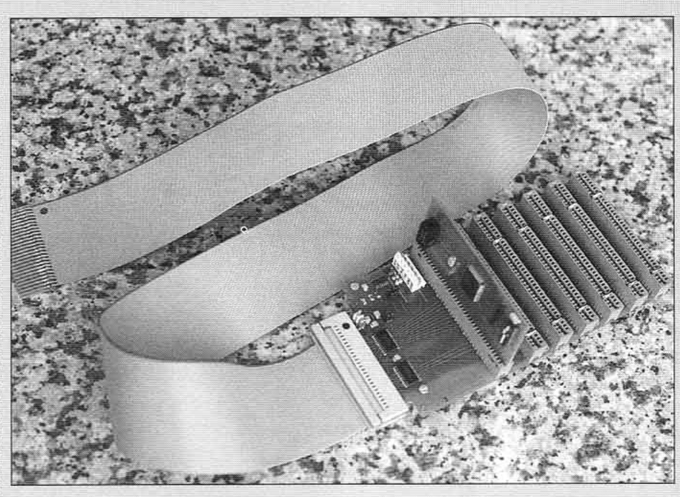
EVOLUCION4

Desde 1990 fecha en la que aparecen los primeros expansores de Slots externos, se han ido realizando diferentes modelos con características básicamente similares y que podríamos agrupar en solo dos tipos: los que expanden la señal externa de slot primario y los que la generan en el propio expansor. Los del primer tipo, que expanden en 4 slots secundarios el slot primario del MSX al que se conectan, utilizando para ello la señal de SLOT1 ó SLOT2 primario procedente del sistema (una variante de este tipo son los expansores que añaden 4 ranuras más para cartuchos que no tienen memoria, los cartuchos de I/Os). Este primer tipo tiene la ventaja de que al aprovechar la señal externa resultan mas económicos. El segundo tipo genera en el expansor los 4 slots primarios con la única ventaja de poder elegir el primario (uno de entre cualquiera de los 4 definidos en el estándar). Naturalmente la complejidad del hardware del segundo no siempre está justificada por el hecho de poder elegir el numero de primario a expandir. A veces este generador está duplicado para disponer de otros 4 cartuchos más con memoria (a este tipo pertenecen los de 8 slots fabricados por mí anteriormente). Esta complejidad se traduce en la necesidad de emplear dispositivos de alta integración como FPGAs.

Inclusiones en este segundo tipo de otras funcionalidades como, Aisladores controlados entre el MSX y el Expansor para independizar los Buses, DMA (Acceso Directo a Memoria) y Linealidad para direccionamiento por encima de los 64K del Estándar complican aún mas el diseño electrónico.

EVOLUCION4

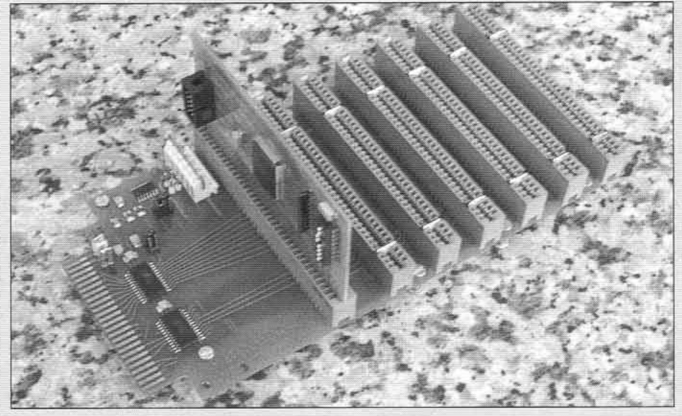
A estos dos tipos hay que añadir otro tipo: el EVOLUCION4, de reciente aparición, que integra los dos tipos anteriores. Este expansor tiene también las funcionalidades necesarias para una evolución real hacia un sistema de mayores prestaciones conservando la compatibilidad descendente. Lo presenté oficialmente en Tilburg 2000, vendiendo allí las primeras unidades.



ARQUITECTURA

El diseño incluye:

- 6 slots de 8/16/32.
- Generador en CPLD tipo Flash en tarjeta independiente con JTAG programable.
- Expansión del Slot primario externo al que se conecta en 4 slots secundarios de longitud 16K como en el estándar MSX, estos se activan cuando se accede a los cartuchos desde el MSX, quedando los dos últimos slots accesibles como cartuchos I/O.
- 4 Slot primarios generados, que se activan cuando se accede entre cartuchos alojados en el propio expansor, quedando los dos últimos slots accesibles como cartuchos I/O. Esto es una novedad ya que el estándar MSX no contempla que un cartucho acceda a otro directamente. Por ejemplo, una tarjeta IDE con el controlador adecuado podría descargar un fichero en una tarjeta de RAM directamente, sin necesidad de disponer de generador de slots propio para seleccionar la RAM y sin el apoyo del Z80 del MSX (esto se conoce como DMA).



Para estos slots primarios se dispone de un registro de solo lectura para informar a las tarjetas o al sistema de la longitud del slot o numero de direcciones que soporta. Este registro SLOTLENG se encuentra en la dirección I/O &h1D. Con sus 5 bits más bajos se calcula la longitud (longitud = 2 exponente 5 bits, 16K n=12, 4M n=22). Otros dos bit en &H1F, permiten pasar la longitud de 16K a la seleccionada (Bit5=1) y la Desactivación del generador de slots primarios (Bit6=1), con Bit5 y Bit6 =0 después del Reset. El expansor Desactivado queda libre para que actúen las tarjetas que disponen de sus propios generadores de slots como la LPE- Z380. Los 6 Slots en este caso pueden ser aquí primarios. ■

Por Leonardo Padial

Nueva versión del emulador RuMSX

Ya está disponible la versión v0.21 de RuMSX. Hay muchos cambios respecto a la versión anterior:

Se han modificado los ficheros RUMSXEMU.ZIP, RUMSXIMG.ZIP y RUMSXHLP.ZIP, por lo que se recomienda borrar la instalación anterior de RuMSX para instalar la nueva versión. Se ha añadido soporte multilenguaje al emulador, de forma que ahora es posible usarlo en japonés, holandés y alemán, además de inglés. Se adjunta el fichero RUMSXTST.ZIP para probar las configuraciones de los MSX2 árabes, MSX y MSX2 coreanos y los MSX2+ brasileños. Se ha mejorado la emulación del MSX-MUSIC, aunque está desactivada por defecto. Los cambios en la paleta de colores se graban al salir del emulador. Se han modificado los displays de velocidad relativa de la CPU y de rendimiento.

Se ha cambiado el comportamiento del emulador cuando no podía restaurar un estado de memoria previamente grabado en disco. Se ha mejorado el código de la emulación PSG/SCC. Mejorado el manejo de la paleta de colores. Eliminado un bug que provocaba que no se restaurara la paleta de colores l cargar un estado de memoria en alta resolución. Añadido soporte para versiones locales de RuMSX (plugins). Renombrados los ficheros SYSTEM.INI y LOCALE.INI a MSXSYS. INI y MSX-LOCAL.INI debido a que el primero provocaba problemas en Windows NT/2000. Añadida la ROM MSX2PMUS.ROM para soportar MSX-MUSIC al emular MSX2+.

Podéis conseguir esta nueva versión en la web de RuMSX: http://members.eunet.at/lexlechz/

También se ha presentado la versión 0.07 del emulador **PowerMSX**.

Estas son las nuevas características: Arreglada la emulación del Z80. El VDP ahora emula características no documentadas. Por ejemplo, Thing Bounces Back funciona perfectamente!

Añadido un contador de frames por segundo. Corregidos algunos bugs en el código de manejo de sprites. Arreglado un bug en la emulación de disco. Implementado -ifreq, de forma que se puede usar el emulador a 50 o 60Hz El emulador está en la página oficial de PowerMSX: http://www.geocities.com/ammaoski/

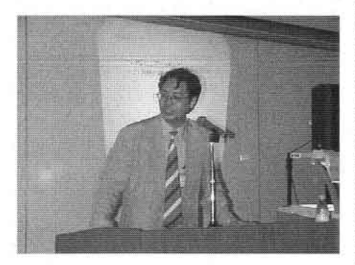
■ *A.A.M. [www.aamsx.org]*



Frontline obtiene el permiso de ASCII Corp. para el desarrollo de un nuevo MSX

Kuniji Ikeda (Japón) nos informa que Yokoi,representante del grupo Frontline, ha obtenido permiso de ASCII para el desarrollo de un nuevo MSX. El único problema es el VDP: los copyrights son de Yamaha.

Tal vez sea posible negociar con Yamaha el uso del VDP. De todas formas, ESE Artists' Factory está trabajando en el desarrollo de un nuevo VDP usando tecnología FPGA. Si lo consiguen, se podrá usar este VDP en el nuevo MSX. De momento –comentan– "no podemos negociar con Yamaha sobre el uso de su chip, ya que podríamos tener problemas legales: si no lo autorizaran, ya no podríamos usar el chip de ESE porque nos podrían acusar de violar la patente de su chip (copiándolo sin su permiso). Al existir documentación escrita sobre las negociaciones, en el caso de que nos denunciaran tendríamos todas las de perder. Sin embargo, si ESE termina el nuevo VDP sin que hayan habido antes negociaciones con Yamaha, no se nos podrá acusar de violar ninguna patente y podremos usar este chip en el MSX. Es un caso similar al que hubo con el emulador de PlayStation, que acabó por ganar el autor del emulador."



Ikeda también hace mención a su visita a la feria de Tilburg: "Este año hemos visitado la feria de Tilburg. Esperábamos poder dar a conocer este proyecto allá, pero no fue posible. Las reuniones de MSX en Japón son inmensos locales donde todos los visitantes están en una misma sala, pero en Tilburg los grupos estaban repartidos en distintas habitaciones y resultaba muy difícil conseguir la atención de los visitantes. También esperábamos poder hablar con Sunrise y Leonardo Padial acerca de temas como la CPU, el chip de sonido y el interfaz de disco."

Lo más probable es que la empresa que saque a la venta el nuevo MSX sea Panasonic.

Hace unos años sucedió algo similar con los ordenadores X68000 que fabricaba Sharp en Japón. Sharp tuvo que parar la producción y venta de los X68000. Pero gracias a grupos de usuarios, la BIOS y el sistema operativo de los X68000 se han convertido en dominio público. Esto significa que es posible distribuir tanto la BIOS como el sistema operativo por Internet. Al ver este éxito, se han formado grupos en Japón que quieren conseguir que se haga libre la BIOS del MSX. Frontline es uno de estos grupos.

Podéis encontrar más información en esta web, pero está todo en japonés:***http://www.activemsx.net/free/index.html***

Sin duda, la mejor noticia desde hace muchos años. ■

Nueva versión de UZIX

Recientemente ha sido presentada la versión 0.1.6 del sistema operativo UZIX. Como ya os adelantamos en el pasado número, UZIX es la implementación del kernel de UNIX para MSX. Entre las novedades de esta versión, está una nueva pila del protocolo TCP/IP. Si queréis más información, visitad la página oficial en: http://www.dcc.unicamp.br/~adrcunha/uzix ■

Nueva ROM en desarrollo para el Z380

Actualmente se está trabajando en la versión 3 de la Eprom de la tarjeta Z380, destacando la interesante característica de que el usuario puede crear sus propios comandos del tipo CALL del Basic y cargarlos desde disco a la memoria del Z380. De esta manera, se pueden crear cientos de CALLs sin ocupar espacio en el MSX y, además, pudiendo ser ejecutados a toda velocidad en el Z380. ■



DAVID F. GISBERT 'TROMAX' NOS ENSEÑA SU AMPLIA COLECCIÓN

Colecciona ordenadores desde hace un par de años

Saludos a todos lectores y subscriptores incondicionales de la revista Hnostar, en unas cuantas líneas deseo contaros mi pequeña historia y mis curiosidades.

Mi afición a comprar o adquirir ordenadores y consolas surgió hace relativamente poco tiempo, llevo casi dos años aproximadamente en mi afán de coleccionar. Todo comenzó en los días 10,11 y 12 de octubre del año 1998 en el pequeño pueblo de Armilla, que se encuentra a unos 5 kilómetros de Granada. Fue en un evento informático, también llamado party (Radykal Party). En el recinto vi una colección de ordenadores (Commodore y el Amiga) de un usuario-coleccionista de Málaga que se los llevó en plan exposición para enseñarlos entre los que asistieron.



Yo me quedé gratamente muy sorprendido, sobretodo en ver tantos ordenadores variados juntos, poder ver tanta historia en ellos. En aquella mini exposición que se montó en una mesa el coleccionista, lógicamente quise hablar con él. Los dos le dimos bastante por hablar aquella tarde, ciertos comentarios que le dije fueron: cómo llegó a tener tantos, dónde los mete en su casa, en qué lugares los consiguió y qué precios pagó por cada uno de ellos. Algunas de sus respuestas fueron muy curiosas y anecdóticas. Me causó muy buenas sensaciones informáticas poder hablar con él, ya lo creo.... Quien lo diría, al cabo de un tiempo no muy lejano me dio a mí también el gusanillo a toda esta movida informática de coleccionar. Cito algunos de los ordenadores que se llevó a la party: (Commodore) Vic-20, C16, C64, C64C, C128, (Amiga) A1000, A500, A500 plus, CdTv, A600, A1200, A3000, A4000, Cd32.

En el mismo recinto de la party de Armilla (Radikal Party) mientras yo andaba haciendo mis cosas, entre ellas manejando emuladores con mi ordenador Amiga 1200, en este caso fue con MSX, emuladores AmiMSX y fMSX, se acercó alguien viendo que yo lo emulaba, que después me enteré que era un usuario activo de MSX, y al poco rato hablando con él por este motivo me propuso si me podría llegar a interesar tener un ordenador MSX2. Yo la verdad ya andaba en busca de uno hacía más de medio año. De forma espontánea entramos los dos en negociaciones de compra-venta de uno de sus ordenadores y por la tarde ya era poseedor de un MSX2, un Philips NMS 8245; pero no quise darle mucha importancia a coleccionarlo, ya que sólo lo quería para revivir otra vez el MSX y como no, volver a ser otra vez usuario de mi preciada plataforma, ya que en su época tuve tres MSX: Sony Hit Bit Hb-55P, Toshiba HX-20 y Sony Hit Bit HB-20P con disquetera de simple densidad Sony.

A los pocos meses, poco a poco, y casi sin darme cuenta, me dije a mí mismo por qué no hacerlo yo también, una colección como el amigo de Málaga. Pero mi idea surgió hacerla con todas las plataformas de ordenadores genuinos en sus épocas y de una cierta historia, como para llegar a coleccionarlos. Y así, de esta forma tan original, fueron mis principios noveles de mi coleccionismo.



A los dos meses más o menos del mismo año que la Radykal Party, fui al encuentro de usuarios de MSX de Barcelona, que se celebra siempre cada 6 meses en local de las Cotxeres de Sants. Allá me compré mi segundo ordenador de mi colección, un MSX Spectravideo SVI-728. Ya pude notar que mi ilusión a coleccionar fue creciendo a más y noté que tendría más ordenadores y consolas, ya me tomé en serio dicha afición.

En la actualidad tengo bastantes ordenadores y consolas en mi casa. No resulta fácil encontrarles un hueco, he tenido que ponerlos en unas estanterías que habilité, o en mi ar-



mario si son muy grandes, o en otros lugares de mi habitación. Y que siga así muchos años más, ya que de vez en cuando cae alguno más. La verdad muchos no tengo ahora, pero todo es empezar alguna vez, es como todas las cosas, siempre se comienza por poco o con casi nada, es ponerle mucha dedicación, mucha paciencia, ilusión y entrega para saber buscar.

Ahora en la actualidad soy poseedor de unos 63 entre ordenadores y consolas no repetidos, de los cuales 19 son MSX. A algunos les tengo mucho cariño y valor, por ejemplo uno de los más viejos de los que poseo, un ordenador Texas Instruments Ti-99/4A del año 1980; otros poder sobretodo recuperarlos otra vez, pero no ha sido fácil, pero puedo decir que ya los tengo todos; otros por su precio simbólico, ya que pagué 200 ptas. por ejemplo un ZX-80 Spectrum que conseguí en los encantes viejos de Barcelona, como también precios similares aproximadamente, en el mismo lugar, por 1000 pesetas. Otra forma de obtenerlos es anunciándome en revistas comarcales, visitando tiendas de segunda mano tipo Cash Converter, a través de amigos o informáticos anónimos.

Pienso sinceramente que es por tener algo que en mi época no pude tenerlo o disfrutarlo por diferentes motivos, pero la clave de que cada ordenador, cada aparato, tiene luz propia, no son unas simples placas de silicio y unos cuantos cables o chips integrados; es vivirlo y poder hacer cosas con estas grandes máquinas de su época –algunas no tan antiguas– en tiempos actuales de hoy en día.

Podría decir que de los que tengo, unos 15 estarán ocupando espacio en los vertederos o llenándose de polvo a saber donde. Para mi es una forma muy triste de acabar. De los que tengo dos por desgracia están muertos, pero tienen su lugar en mi habitación.

En la actualidad trabajo en dos plataformas informáticas, dichos ordenadores me lo han dado todo y me siento totalmente identificado. Son los ordenadores MSX y Amiga. En los últimos años me los he llevado a más de 16 reuniones o parties informáticas, muchos kilómetros llevo con ellos, unos cuantos por toda España. Pero es la forma de mostrar que no estamos muertos. Para mí es la mejor manera de indentificarse a algo y más a gusto me siento y mejor convivo con otros informáticos.

Otra colección paralela que estoy haciendo desde hace un año es la de tener todas las cajas escaneadas de los juegos de Konami, como también sus cartuchos. En mis primeros años MSXeros jamás llegué a poseer ningún cartucho de Konami. En la actualidad poseo 36 cartuchos de los cuales 22 son con caja.

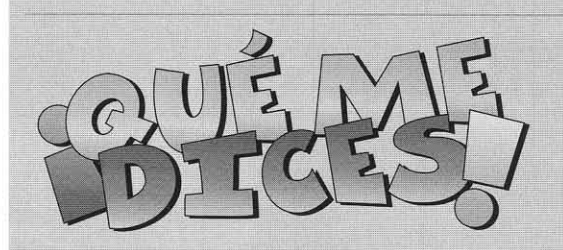


Agradecimientos

No sería junto no mencionarlo, doy las gracias a Hnostar, y en especial a Jesús Tarela, un bendito día de Junio del 99 me consiguió un fabuloso y flamante Panasonic FS-A1GT; a mis amigos incondicionales que no son pocos, amistades variadas o simplemente informáticos anónimos, en ayudarme, apoyarme, e incluso en darme cosas sin ánimo de lucro, por mi afición de coleccionar. A todos/as muchísimas gracias.

Si queréis ver mi lista actualizada de ordenadores, consolas y cartuchos de Atari 2600, Atari XE, Videopac y de Konami, así como también ver las fotos de las cajas escaneadas de Konami, podéis hacer una visita a mi web, estáis todos invitados. ■

David F. Gisbert
(Miembro de CUOAM, LLFB, MOAI TECH y AAM)
tromax@jazzfree.com
http://members.tripod.com/~tromax1

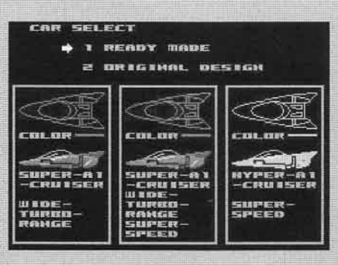


Konami A1 Spirit

Recientemente alguien comentó en Internet que en una página web japonesa (http://auctions.yahoo.co.jp) dedicada a subastas se estaba subastando un curioso cartucho de Konami, una nueva versión del conocido F1 Spirit llamada **A1 Spirit** que se entregaba con un joystick de Pana Amusement Production llamado **Joy Handle**. El juego incluye nuevos vehículos y diferentes passwords (por ejemplo "panasonic" para ver la demo final). Inmediatamente fueron varias las personas, incluso de diferentes países, las que se movilizaron para intentar conseguir de algún modo el citado cartucho.



El agraciado fue el japonés **Takamichi Suzukawa**, quien ha puesto la ROM al alcance de todos en su página web:
http://www.msxnet.org/gtinter/a1spiri/a1spiri.htm ■



MSX2 en la estación espacial MIR

Hace ya bastante tiempo que conocemos la noticia: en la estación espacial rusa hay un Sony MSX2 G900P. Fueron varios los usuarios que se dieron cuenta, muchos de ellos viendo la televisión.

Ahora, gracias a José María Alonso os mostramos la fotografía que podéis ver a continuación. En la esquina inferior izquierda se encuentra el equipo, formado por la unidad Videotizer y un par de monitores, y además parece que el cámara está haciendo uso del mismo. ■



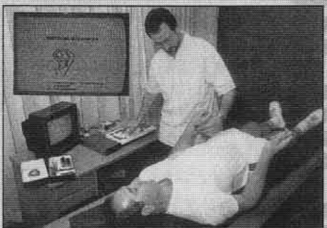
Coche MSX

Rafael Corrales nos hizo llegar esta fotografía en la que podemos ver un coche "M-SX", se trata de un Citroën C15 que como podéis ver usa matrícula cuadrada en su parte trasera, lo que permite que se formen las letras M-SX. Curioso... ■



MSX en la medicina oriental

Rogério Bello (Brasil) nos envía un artículo publicado en la revista Super Interesante, en la que muestran al Dr. Marco A. Dornelles utilizando un ordenador MSX HotBit 1.1 de Sharp en su trabajo. El doctor creó un programa para medir la energía en cada meridiano del paciente. El proyecto surgió en Japón, donde Dornelles estuvo después de haber estado estudiando medicina tradicional en China.



Aquí en España tenemos un caso similar, ya que hemos comprobado que son varios los psicotécnicos que emplean el MSX para realizar las pruebas de acceso al carnet de conducir. El programa (muy sencillo) está en cartucho y debió ser realizado por alguna empresa española hace bastantes años. ■



El verdadero significado de las siglas MSX

Hola a toda la gente de Europa, soy Ikeda. Recientemente recibí la siguiente pregunta de ASCII, vía Sr. Yokoi de Frontline:

–¿Es verdad que la mayoría de los usuarios extranjeros no saben que "MSX" es una abreviatura referida a Matsushita/Sony?

Desde que pienso que la mayoría de los usuarios de MSX no japoneses desconocen el significado de esta abreviatura, me gustaría explicároslo a continuación.

Hace bastante tiempo, cuando Kazuhiko Nishi era todavía el vicepresidente de la compañía Microsoft, él suministraba la miscelánea para ordenadores personales con el lenguaje BASIC de Microsoft. Fue entonces cuando Nishi comenzó a pensar: "*¿Por qué ha de ser necesario suministrar a cada ordenador personal un BASIC?, es realmente fastidioso.*". Allí, Nishi sacó una conclusión. "*¡Eso es!, si el hardware de todos los ordenadores personales fuese el mismo, ¡la necesidad de desarrollar un BASIC para cada ordenador diferente, desaparecería!*", pensó.



SONY HB-101

Entonces discutió el asunto con el Sr. Matsushita de la compañía "Matsushita Electronics", y comenzaron a investigar de cara a desarrollar un nuevo ordenador personal. El ordenador personal desarrollado por la compañía taiwanesa Spectravideo llamó su atención, aunque dadas las escasas posibilidades del BASIC, mejoraron el ordenador Spectravideo y desarrollaron un nuevo sistema. Otorgaron a este sistema el nombre "MNX". M se refiere a la M de Matsushita, N a la N de Nishi y la X se refería al poder ilimitado.

Sin embargo, puesto que el nombre "MNX" ya había sido registrado por aquel entonces, este no podía ser usado. Ya que Sony era la compañía que iba a asumir las ventas del nuevo ordenador, el nombre fue cambiado a "MSX", del que la S alude a Sony. La M seguía refiriéndose a Matsushita Electronics.



De izqda. a dcha.: Akio Gunji (presidente de ASCII), junto a los Vicepresidentes Kasuhiko Nishi, Bill Gates y Keiichiro Tsukamoto.

Bill Gates estrechando la mano a Koji Kobayashi, presidente de NEC

Imágenes del Weekly Toyo Keizai, 23 de Junio de 1985. Fotografías de Mago Takahashi

Nishi negoció con las directivas de las compañías de cara a comenzar la venta del MSX. Durante las negociaciones con Yamaha comentaba: "*M es la M de Matsushita Electronics, S es la de Sony y X es el símbolo de Yamaha, ¡la tercera compañía participante!*". Sucesivamente, durante las negociaciones con Sanyo, siguió el mismo sistema: "*M es la M de Matsushita Electronics, S es la S de Sony y ¡¡X se refiere a Sanyo!!*". Nishi continuó negociando de esta manera con éxito. El resultado fue que durante la conferencia de prensa posterior a la presentación del sistema MSX, las marcas asociadas con el desarrollo del MSX habían llegado a hacer un total de trece compañías.

Después de todo, Nishi dijo a Bill Gates: "*MSX se refiere a la compañía de Microsoft*". Esto es lo que motivó que la gente de paises extranjeros comenzase a pensar que MSX era la abreviación de "*MicroSoft eXchanging*".

Lo arriba comentado es lo que Nishi dijo en una conferencia que dio en la feria MSX Den-Yu land, que tuvo lugar en agosto de 1999. La misma historia está también escrita en el libro de abajo: El artículo "El samurai de los pensamientos electrónicos" ("Dennou no samuraitachi") publicado en "Business Japan, abril 1997" editado por la compañía Business Japan. ■

Escrito por *Kuniji Ikeda*. Traducido al inglés por *Rieks Warendorp Torringa*. Traducido al español por *Rafael Corrales*.

MSX Den-yu Land 2000

Kuniji Ikeda nos ha enviado información sobre MSX Den-yu Land 2000. Este es sin lugar a dudas el mayor evento relacionado con el MSX en todo el mundo. Se trata de un gran encuentro de usuarios esponsorizado por ASCII Corp, al que en la edición pasada asistieron más de 2000 visitantes. El encuentro tendrá lugar el día **20 de agosto del 2000**. La dirección es:

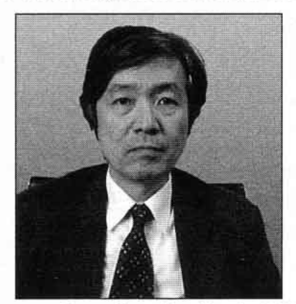
Hirose Honsha Building, 5F (cerca de la estación de tren de Akihabara)
1-10-9, Sotokanda, Chiyodaku
Tokyo, Japón

La entrada es gratis. El precio del stand es de 4000 yenes por cada unidad de espacio (cada mesa). La reunión tendrá dos partes:

De 11:00 a 16:00 se puede comprar material MSX, como en Tilburg.

De 16:00 a 18:00 Ryouzou Yamashita, directivo de ASCII Corp, dará una charla sobre el MSX.

Para más información podéis visitar su página oficial: www.msxmagazine.com/denyu2000



Ryouzou Yamashita, directivo de ASCII Corp., dará una charla en la feria

Nuevo interfaz IDE

Sunrise ha presentado la nueva versión del IDE interface, que se diferencia de las anteriores en que la placa es más grande, para dar cabida también al interface de comunicaciones RS232C (opcional), aunque el principal motivo del cambio es la necesidad de utilizar las cajas de cartucho de tamaño medio (las mismas utilizadas en el Moonsound) debido al agotamiento de las típicas cajas tamaño Konami. Otra novedad es que el interfaz también incluye un LED en el propio cartucho.

Os recordamos que con el IDE Interface podemos conectar simultáneamente 2 dispositivos ATA-IDE, como puede ser un disco duro ATA-IDE, un CDROM Atapi, unidad ZIP, disquetera LS-120...

Opcionalmente se puede pedir con una Flash-ROM 512Kb (en vez de 128kB) costando 400 ptas más, es decir, 7.900 ptas o con RS232c (10.500 ptas).

En estos momentos ya no quedan unidades disponibles, aunque no se descarta que Sunrise vuelva a fabricar más unidades si la demanda es importante.



En los últimos meses se ha desarrollado una nueva BIOS para el IDE. Pronto estará disponible en la web de Sunrise (www.msx.ch) la versión 2.00. Eso sí, os recordamos que las nuevas versiones sólo sirven para aquellos que tengan el IDE actualizado a la última versión (los que quieran actualizar su IDE pueden enviárselo a Sunrise o a nosotros, el precio fijado por Sunrise es de 15 euros más envío). En la misma página podéis bajar el driver para acceso directo a CD-ROM. Además, pronto estará disponible un parche FAT16 para poder usar particiones de más de 32Mb. Este parche está siendo desarrollado en Japón por Okei, está disponible en su web: http://www2s.biglobe.ine.jp/~okei/ aunque sólo funciona correctamente con la nueva BIOS versión 2.00. ■

HispaMSX: la mailing list española

HispaMSX es una mailing-list en Internet dedicada a los ordenadores domésticos MSX cuyo idioma es el castellano.

Para aquellos que no lo sepan primero comentaremos lo que es una mailing-list o lista de correo. Se trata de un sistema basado en el correo e-mail por el cual podemos crear cualquier foro de discusión de forma eficaz, limpia y cómoda.

Cuando un usuario se suscribe a una mailing-list, recibe en su buzón de correo todos los e-mails que los usuarios dirijan a dicha lista.

Dichos e-mails son públicos, y generalmente pueden ser respondidos por sus miembros para mantener así charlas abiertas. De igual forma, cualquier e-mail que un miembro suscrito dirija a la lista de correo, será distribuido a todos los miembros de dicha lista.

Para los que estén familiarizados con el correo clásico de Fidonet, HispaMSX será algo similar, sólo que usando como medio técnico el e-mail.

HispaMSX. Mucho más que una mailing-list

HispaMSX nace en Diciembre de 1999 con la única idea de aunar usuarios de MSX hispanoparlantes de todos los rincones del planeta y facilitarles el intercambio de ideas, planes, programas, etc. Además de ser una mailing-list en toda regla, HispaMSX ofrece mediante WEB otros servicios como chat, sistema de votaciones, servidor de ficheros, agenda, lista de contactos para usuarios y otros.

HispaMSX está alojada en el servidor eGroups, uno de los mayores del planeta orientados a este tipo de servicios. Todos los servicios ofrecidos por eGroups, y por tanto HispaMSX, son totalmente gratuitos.

Para acceder a HispaMSX tenemos dos opciones: mediante un navegador WEB o directamente desde e-mail. En principio nos centraremos en el acceso WEB.

Para poder disfrutar de los servicios de HispaMSX, previamente debemos estar registrados en eGroups. Para esto sólo necesitamos dar nuestra dirección e-mail y un password en la sección "join".

La página de acceso es:
http://www.egroups.com

Este es el "portal" de inicio a eGroups. Aquí encontraremos la opción para registrarse en eGroups. Una vez registrados, si tenemos las cookies activadas y seleccionamos la opción "Remember me", cada vez que entremos a eGroups seremos reconocidos y podremos acceder directamente a HispaMSX. Si no, cada vez que regresemos tendremos que ingresar por eGroups en la opción SIGN IN antes de ir a la propia página de HispaMSX.

Una vez dentro de eGroups, la página de acceso a HispaMSX es:
http://www.egroups.com/group/hispamsx

En dicha página tenemos todas las opciones relacionadas con HispaMSX. Una de ellas será un link llamado "SUBSCRIBE". Si pulsamos en esta opción HispaMSX enviará a nuestro buzón un mensaje de confirmación.

Haciendo un REPLY a este mensaje desde nuestro programa de correo quedaremos definitivamente suscritos a la lista y pronto empezaremos a recibir mensajes.

En el resto de opciones del menú destacan las siguientes:

main page: nos lleva de nuevo a la página principal de HispaMSX

messages: nos permite leer/buscar en la base de mensajes

post: nos permite escribir un mensaje en la lista

files: accedemos al mini-servidor de ficheros. Cualquier miembro puede subir/bajar ficheros aquí, siempre relacionados con el MSX.

calendar: podemos fijar fechas importantes (Rus, etc.)

polls: para realizar votaciones, encuestas, similares.

links:aquí Podéis dejar links de interés para el resto de usuarios.

database: para crear nuestra propia base de datos

chat: un chat para usuarios de HispaMSX !

Escribiendo mensajes a la lista

La opción más directa es la de escribir el mensaje desde la opción POST de la web de HispaMSX. Pero esto puede ser un infierno si no disponemos de tarifa plana en nuestra conexión a Internet, por lo que lo normal es usar el correo.

Cualquier mensaje dirigido a HispaMSX deberá enviarse a la siguiente dirección, independientemente de que vaya dirigido a un contertulio concreto o dirigido a todos: **hispamsx@egroups.com**

Cuando se responda un mensaje en la lista, también deberá hacerse a dicha dirección. La mayoría de los programas de correo modernos ya colocan automáticamente la dirección de la lista cuando hacemos un reply.

Suscripción y borrado de HispaMSX mediante e-mail

No hace falta usar para nada la web de HispaMSX si tan sólo se desea usar la mailing-list por e-mail. Para apuntarse a HispaMSX basta con enviar un mensaje a la siguiente dirección:**hispamsx-subscribe@egroups.com**

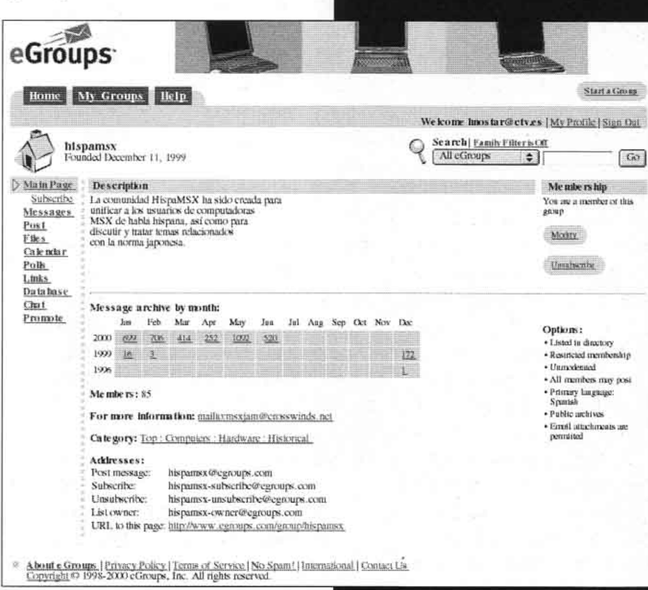
Al igual que con la suscripción desde la página WEB, recibiremos un e-mail que hay que responder para validar nuestra suscripción. Esto es una medida de seguridad que impide que nadie pueda suscribirnos sin nuestro permiso.

Para abandonar HispaMSX se puede usar un procedimiento similar pero usando en su lugar la siguiente dirección: **hispamsx-unsubscribe@egroups.com**

De igual forma, una confirmación será necesaria para validar la acción. Cuando tengamos cualquier duda/problema, podemos contactar con el administrador de la lista escribiendo a la siguiente dirección:
hispamsx-owner@egroups.com

Aviso: debido a que eGroups suele renovar la estética de sus páginas, puede darse el caso de que el nombre de alguna opción cambie en el futuro, aunque el funcionamiento sea el mismo (sign-up en lugar de Join, etc.).

Para finalizar, añadiremos que HispaMSX es hoy por hoy la mejor forma de comunicación entre usuarios de ordenadores MSX, que hay cerca de un centenar de personas suscritas, y que la densidad de mensajes es de unos 180 por semana, lo que garantiza un uso más que interesante de la lista. Así que ..... ¿todavía no estás en HispaMSX? ¿Y a qué esperas? **Jose A. Morente**



MCCW (MSX Computer & Club Webmagazine)

http://www.mccw.aktu.nl

MCCW es la continuación de MCCM (MSX Computer & Club Magazine), una revista holandesa sobre MSX que desapareció hace algunos años. No era muy conocida fuera de Holanda porque estaba escrita en holandés, lo que la hacía prácticamente imposible de entender para el resto de usuarios. Ahora vuelven a la carga en formato web en http://www.mccw.aktu.nl

El diseño de la web es muy bueno, y los contenidos de la revista también lo son. El nivel técnico es más que bueno y la redacción es perfecta.

El número actual (#91) es la edición de enero-febrero, pero su redactor jefe, Manuel Bilderbeek, nos ha comentado que el siguiente número saldrá en pocas semanas. La revista está escrita en Inglés y Holandés, de forma que no sólo los usuarios holandeses la puedan leer.

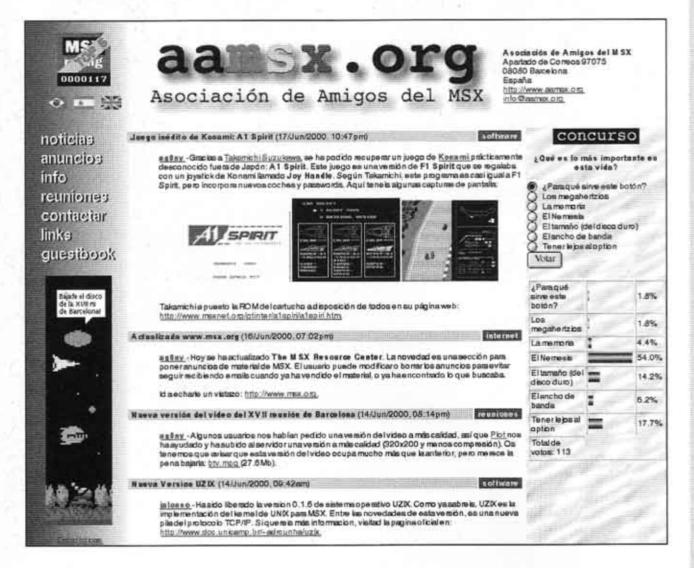
¿A qué estás esperando? ¡Ve a echarle un vistazo! **A.A.M.**



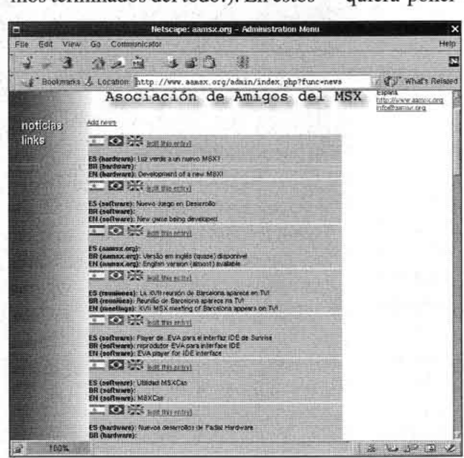
La A.A.M estrena página web

www.aamsx.org

Hacía ya algún tiempo que en la AAM comentábamos el tema de actualizar nuestra web, ya que toda la información que había era muy antigua, y pensábamos que no le estábamos sacando el rendimiento suficiente. Así que durante la XVII reunión de Barcelona nos reunimos y estuvimos hablando de cómo queríamos que fuera la nueva web, y qué servicios tenía que tener. En un rato tuvimos la estructura más o menos definida, y el resultado es el que podéis ver en www.aamsx.org



La web está compuesta por varias secciones: noticias, información sobre la AAM y sobre las reuniones, links, guestbook, encuestas... La sección de noticias (sin duda la más importante) está organizada en categorías (noticias sobre software, hardware, etc...) y se actualiza a diario (a menudo, varias veces al día). Aquí se van poniendo todas las cosas dignas de mención que van ocurriendo en el mundo del MSX, como desarrollos de hardware, nuevos programas, concursos, etc... Gracias a que la web es totalmente dinámica podemos hacer cambios en cuestión de segundos usando unos menús de administración por web que nos dan mucho control sobre el contenido (¡y eso que aún no los tenemos terminados del todo!). En estos momentos estamos preparando un área de compraventa basada en una base de datos para que los anuncios estén organizados y sea fácil encontrar lo que uno busca. Lo más probable es que para cuando tengáis este número entre las manos el área de compraventa ya esté funcionando al 100%.



Desde la web también intentamos apoyar a los grupos que se dediquen activamente al MSX. Para ello, hemos instalado un servidor de banners en la web. Cualquier grupo que quiera poner un banner en nuestra web, sólo tiene que mandárnoslos (en formato vertical de 80x300 pixels), junto con la URL a la que quiere que apunte, y se lo pondremos inmediatamente, totalmente gratis. También ofrecemos subdominio (http://nombredelgrupo.aamsx.org) y espacio web y FTP gratis, aunque en este caso sólo aceptaremos gente que de verdad se dedique activamente al MSX. Esto quiere decir que NO daremos subdominio ni espacio web a webs de emuladores, ROMs, o cosas por el estilo. SÍ que los daremos a fancines, programadores, desarrolladores de hardware, y cualquier otra cosa que sí que tenga que ver con el MSX. En caso de duda, podéis poneros en contacto con nosotros en info@aamsx.org. También es posible crear cuentas de email en los subdominios (tantas como queráis): pepito@subdominio.aamsx.org, fulanito@subdominio.aamsx.org...

Además del castellano, la web está totalmente traducida al inglés y al portugués, incluso las noticias, ya que usando el menú de administración nos vamos organizando para traducirlo todo (Fabio Albergaria Enes Dias se ocupa de las traducciones al portugués). Tenemos previsto traducirla también al holandés y japonés, pero para esto vamos a necesitar un colaborador que se encargue de la traducción. Si estáis interesados en ayudar, ya sabéis: info@aamsx.org.

¡Visitad la web a menudo! Estamos siempre añadiendo cosas nuevas.

A.A.M.

MSX Fair List

www.msx4ever.demon.nl/fair.htm

Desde Holanda nos llega esta página pensada para anunciar las diferentes ferias que tienen lugar en el mundillo MSX. Incluye fechas, localizaciones, precios, como acceder a las ferias y direcciones de contacto.

Entre las ferias mencionadas en la página solemos ver las españolas, Tilburg, Bussum, así como las que se celebran en Japón. Eso sí, hay que ayudar a su autor enviándole los diferentes datos de ferias que él no conozca para que sean anunciadas, algo que no suelen hacer la mayoría de organizadores.

G.D.



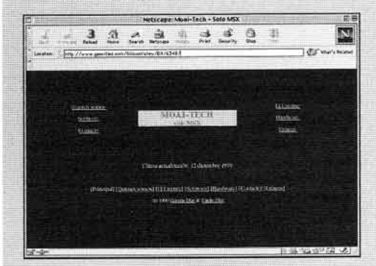
MOAI-TECH sólo MSX

http://www.geocities.com/SiliconValley/Bit/6348

Por fin el grupo afincado en la ciudad Barcelonesa de Mataró tiene ya su propia página web. Hay que decir que aún le queda bastante trabajo por realizar para acabar de completarla pero con el tiempo suponemos que tendrá muchas más opciones de las que tiene en estos momentos.

Por ahora tiene sólo seis secciones. La primera de ellas es la presentación del grupo donde vemos una fotografía de la mayoría de ellos en la 15 Reunión de Barcelona con sus nombres. Proximamente también aparecerá la historia del grupo, como fueron sus comienzos y como se fueron conociendo entre ellos.

La sección más importante es El Fanzine, donde vemos un extracto del contenido de cada número publicado, además de una imagen de la portada y de diversos proyectos como el libro sobre programación de videojuegos que está preparando Jordi Cerezo, uno de los programadores del grupo.



En la sección Software nos encontramos con todos los discos que ha sacado el grupo hasta este momento y los que veremos próximamente en las siguientes reuniones de usuarios de MSX. Los programas van desde el MoonDop, disco musical de Manuel Dopico para Moonsound, las demos MTVDs de Jordi Cerezo y el juego Nash, programado por Manuel Dopico con colaboraciones de Manuel Pazos entre otros.

Y al igual que en la edición en papel, también existe el apartado de Hardware dedicado a todos los proyectos que coordina Rafa Bollero, como cambios de disqueteras, adaptación de mandos de consolas al MSX y anuncios de nuevos proyectos que saldrán en poco tiempo.

Y finalmente tenemos las secciones de contacto y de links, las cuales aún están bastante verdes pero que se tiene previsto actualizar muy pronto.

G.D.

The MATRA Corp.

http://matra.cjb.net

Increíble y vistosa página de este fantástico grupo, antes llamados Hostile Apostols.

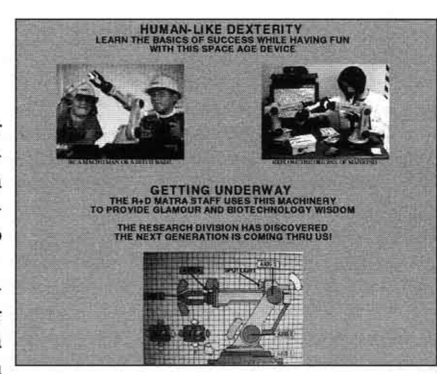
Con un diseño totalmente diferente a lo que estamos acostumbrados a ver en páginas dedicadas al MSX, se nos presentan cada uno de sus componentes y nos muestran todos sus productos.

Lo primero, como ya he dicho, es una presentación de cada uno de ellos. Empiezan por Madonna MK2, siguen con S.T.A.R. (aka Nolan) y terminan presentándonos a Z-0, todas ellas con divertidas y "diferentes" fotografías.

Después podemos ver cada uno de sus productos y realizar pedidos a ellos mismos con diferentes formas de pago (giros, tarjetas, etc).

Nos presentan el NAVARONE, un adaptador de RGB, el MAT, una alfombrilla de ratón con el emblema MSX, y el juego erótico SEXBOMB, con Z-0 como protagonista.

Además podemos disfrutar de algunas fotos en DeadSea, y de un par de entrevistas en la sección INTERVIEWS. Destacar que alguna de las fotos de la sección DeadSea parecen una especie de quema de algún proyecto de MSX (Canal+?) que, según ellos, no tuvo apoyo por parte de los usuarios. **G.D.**

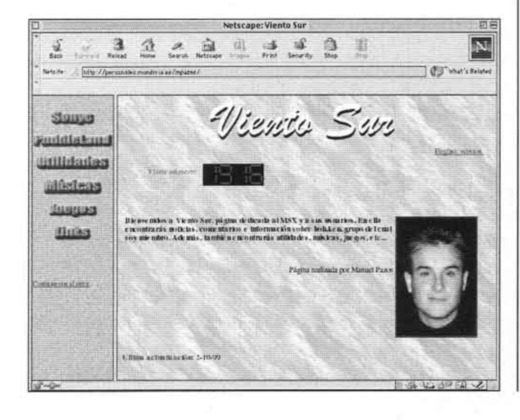


boh.ken

http://personales.mundivia.es/mpazos

Manuel Pazos nos deleita con esta página y sus contenidos. Nada más entrar en ella nos encontramos ante su foto explicándonos quien es él. A continuación empezamos a navegar por las diferentes secciones que van desde comentarios de juegos hasta las múltiples utilidades creadas por este fantástico programador. Lo primero de todo es el comentario del Sonyc, con todo lujo de detalles, incluyendo fotos y cada una de las pantallas como Las Ruinas, El Bosque o las fases de Bonus. Después está el comentario de lo que será el tan esperado PuddleLand. Es el mismo comentario que ya salió en el número 42 de Hnostar, curioso y divertido. Después podemos continuar con el apartado de utilidades, muchas y variadas: El MicroCabin BGM driver para escuchar las músicas de los juegos de esta compañía que Manuel ha preparado.

Entre los temas disponibles encontramos el Illusion City, Xak, Fray, y muchos más. También está disponible la versión 0.2 del MWMPlay, para escuchar temas de MoonSound en DOS, las utilidades de MegaSCSI FAT16 0.003b o el EVA Player. Después tenemos una pequeña sección de músicas para MoonSound compuestas por él mismo, pocos temas pero que esperemos que aumenten su número. Y finalmente la sección de juegos realizados por Pazos. Encontramos el HeadHunter, típico juego del martillo y las cabezas que hay que machacar, el Space Panic, juego de naves y el Stage11Kai también de naves. **G.D.**



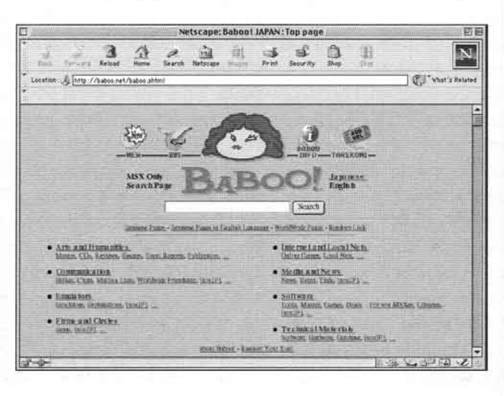
Baboo!

http://baboo.net/baboo.shtml

Nuestro amigo José C. Clemente nos ha comentado la existencia de este buscador especializado en el MSX que tiene un parecido asombroso tanto en el nombre como en el diseño al famoso Yahoo!

La verdad es que es un buscador que funciona bastante rápido. Tan solo debemos poner en el cuadro de texto el tema en el que estamos interesados y él solo nos enseñará las páginas que contengan el material deseado. Incluso tiene varias secciones para hacer la búsqueda más sencilla. Para facilitarnos las búsquedas tenemos secciones de Emuladores, Comunicaciones y BBS, Material Técnico, Arte y otras más. Después de elegir la sección podemos ver las páginas incluidas en ellas o hacer la búsqueda introduciendo la palabra clave. Este buscador está en inglés a pesar de estar situado en Japón, lo que hace mucho más fácil su manejo a toda la comunidad de usuarios de MSX. Y además, cada uno de nosotros puede introducir los datos de páginas para que aparezcan en su base de datos y así aumentar las posibilidades de encontrar lo que buscamos.

El único fallo que tiene es que la mayoría de páginas a las que hace referencia son japonesas (y por tanto en japonés) y que el método de búsqueda es demasiado estricto. Por ejemplo, si buscamos Snatcher, no nos aparecerá ninguna página que contenga el juego, cosa algo extraña, y es porque sólo trabaja con los datos que le dan los usuarios y no realizando búsquedas al estilo "robot". Esperemos que esto se solucione ya que este buscador promete. **G.D.**



Breves

Sunrise for MSX
http://www.msx.ch
Actualización constante de la BIOS del IDE y nuevas utilidades como el IDECDEX 1.20 para poder acceder a CDs multisesión. Además de WIOS 1.10 que incluye un FileManager.

TROMAX en internet
http://members.tripod.com/~tromax1/
Este usuario de ordenadores alternativos ha creado su propia página en internet donde nos muestra su colección de ordenadores (Amiga, Oric,... y por supuesto MSX). Además podemos ver su colección de carátulas de juegos de Konami.



Makuta's Page
http://www4.airnet.ne.jp/makuta/index-e.html
Página del japonés Makuta en la que simplemente nos recomienda a qué juegos jugar en ese momento. También nos ofrece algunos programas creados por él mismo en BASIC.

CasLink Project
http://www.geocities.com/SiliconValley/Lakes/8755/caslink.htm
Interesante proyecto de Alexey Podrezov para cargar juegos desde el PC al MSX.

Tan sólo debemos conectar la tarjeta de sonido al cable de cassette del MSX y utilizar el PC como si de un reproductor de cintas se tratase. Los programas deben ser generados por un conversor que aun no está disponible por estar en fase de pruebas. Su autor ha prometido en las news que ofrecerá el código gratuitamente cuando esté el proyecto concluido.

MEP
http://www.mep.msxnet.org
Nuestro amigo Arnaud, que tanto tiempo ha dedicado a esta fantástica página sobre emuladores de MSX, debe dejarla abandonada por un tiempo debido a problemas de salud. Esperemos que pronto esté de nuevo con nosotros pero mientras nos conformaremos con lo que hay, que no es poco. ¡Ánimo Arnaud!

La revista de difusión nacional @RROBA dedica varios números al MSX

@RROBA
C/Compañía, 30 -1º
29008 Málaga
email: arroba@activanet.es

La revista @RROBA se vende en los quioscos al precio de 995 ptas.

Por todos es sabido que el MSX es un sistema que requiere del esfuerzo de todos sus usuarios para que siga en activo. Se celebran reuniones, se editan fanzines, se programan juegos, pero todo en un ambiente "familiar". Se puede casi considerar que el MSX es una cosa privada, un sistema que parece no salir de un menor o mayor círculo de usuarios.

Seguramente, la última vez que el MSX se convirtió en una noticia "pública" fue en aquel legendario reportaje que apareció en la desaparecida revista ÚLTIMA GENERACIÓN, pero casi también se podría considerar como un artículo de ámbito privado, pues se trataba de una publicación casi sibarita. Sus lectores sabían lo que buscaban, trataba de temas generales y otorgó varias páginas de sus números a sendos reportajes a sistemas obsoletos para la época, como el mismo MSX, el ZX Spectrum o la Atari Lynx.



Revista @RROBA

Pero la cosa está cambiando, el MSX empieza a aparecer de forma sospechosa en los kioscos. El pistoletazo de salida es parecido al ocurrido con ÚLTIMA, pues una publicación actual, @RROBA, empezó una serie de reportajes fijos de carácter mensual dedicados a ordenadores de 8-BIT, basándose en el auge que están adquiriendo los emuladores y su proliferación por Internet. Se trató sobre el Spectrum, sobre el Commodore, sobre el Amstrad, y en Octubre de 1999 le llegó el turno al MSX. Efectivamente, en el número 25 de la revista @RROBA apareció el esperado reportaje sobre la historia del MSX, dos sendas páginas con una crónica titulada EL SAMURAI CASI INVENCIBLE. En el CD de ese mes, se incluían unos 11 emuladores para distintas plataformas. Y con cierta casualidad, en el mismo número también aparecía un reportaje sobre músicas en ordenador, y el MSX también aparecía allí.


MSX
ANTES MORIR QUE OLVIDAR

Revista DOKAN

Y la cosa ha ido a más. En la misma revista, con su edición #26 y correspondiente al mes de Noviembre de 1999, apareció un reportaje sobre la ARROUTADA PARTY, una party multiplataforma donde se destacaba la participación de ni más ni menos que de Hnostar! En la página 13 apareció una estupenda foto del fabuloso TR de Jesús Tarela y el CD de regalo que incluye @RROBA estaba estampado con una imagen del teclado del mismo Turbo R. Todo un detallazo.

A la par, se acercaba la XVI RU organizada por la AAM en BCN, que se iba a llevar a cabo en Diciembre y, ya con meses de antelación, en Matra nos pusimos en contacto con diferentes publicaciones para promover la reunión. De todos los mensajes, solamente DOKAN supo relacionar el MSX con la temática de su publicación, que versa sobre anime, manga y todo aquello que sea sinónimo de entretenimiento nipón. Así pues, en el número 17 correspondiente al mes de Noviembre de 1999, apareció un artículo titulado MSX, MORIR ANTES QUE OLVIDAR, donde se explicaba un poco la situación del MSX en el mundo, haciendo hincapié en nuestro país. Este reportaje de una página estaba completado con sendas fotografías de Matra y de Sonyc.

Diciembre no resultó tan fructífero, pero en @RROBA #27 apareció un extenso reportaje sobre los ordenadores de 8-BIT en general. Pero la guinda se encontraba en la reseña EMUNEWS, donde se anunciaba la aparición de la Hnostar #43, con imagen de la portada incluida.

Pero, hasta el momento, el reportaje más destacable, es el aparecido en la misma publicación en el mes de Enero del 2000, correspondiente al número 28, donde aparece un resumen del artículo mandado por S.T.A.R. haciendo una crónica de la XVI RU de la AAM. Es el más destacable, digo, porque informa sobre una noticia contemporánea, actual. Sea como fuere, cualquier lector que accediese a este reportaje, puede comprender que el MSX está en activo, que se hacen parties y se ofrecen productos de manufacturación reciente, nada de nostalgias y recuerdos del pasado.

En la @RROBA #29 correspondiente la mes de Febrero, y la cosa suma y sigue. En las primeras páginas, en un reportaje llamado RETROINFORMÁTICA E INFORMÁTICA ALTERNATIVA, aparece un texto muy simpático de las andanzas del autor, y nos habla ni más ni menos que del MSX y del precio de los cartuchos. Y en el recuadro dedicado a NOTICIAS // ACTUALIDAD, pues informan de la disposición de Hnostar de más unidades IDE, y aparece un snapshot de la página principal de la web de Hnostar.

Pero aquí no acaba todo. La recién creada lista de correo HISPAMSX por Jose Angel Morente (JAM) es anunciada a bombo y platillo en el apartado especial de NOTICIAS, con su propio recuadro inclusive.



Weekly Magazine de ASCII

Así pues, a modo de resumen, que si el sistema sigue en pie, se debe hacer partícipe a todo el mundo, y todos estos reportajes son un buen empuje para que la gente sea consciente del estado de las cosas. Y este sólo es el principio, porque en Japón la cosa tampoco se queda atrás. A destacar dos novedades. La primera es que en la ASCII Monthly Magazine, una publicación que trata sobre la informática en general, en el mes de Enero apareció un reportaje sobre la MSX WORLD EXPO'99, que se llevó a cabo en Chiba en Noviembre del pasado año. Y aunque se trata de una publicación del grupo editorial de ASCII, no hacerse ilusiones, pues eso no significa a la fuerza que el MSX sea considerado una fuente de ingresos/información, tan sólo tener en cuenta que es un gran paso que una RU de MSX aparezca en la revista.

Y la segunda novedad es prometedora. El grupo Syntax, grupo desarrollador de la fanzine en disco New Variety, ha conseguido la cesión de derechos de ASCII Corp para editar un fanzine impreso con el nombre de MSX MAGAZINE, con el mismo diseño de cabecera y dedicada íntegramente al MSX. En Noviembre de 1999 confeccionaron el #1 y se preveé que ya están trabajando en el segundo número. El primero tiene 66 páginas en blanco y negro, obviamente escrita íntegramente en japonés, y el sistema de encuadernación es engomado. Con las perspectivas de la buen acogida por el público (editaron 400 ejemplares y se les agotaron en una semana) Syntax está estudiando la posibilidad de incluir páginas en color. El precio de la MSX MAGAZINE es de 800 yen. ■

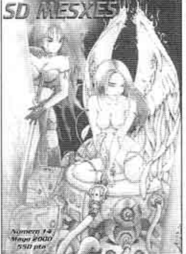
Z-0

Revistas y más revistas exclusivamente MSX

Son varios los clubes que editan una revista en papel, muchos de ellos con bastantes años de antigüedad. En este último año, curiosamente, y empezando por nosotros mismos, apenas se han editado revistas en nuestro país. Hagamos un repaso a las principales publicaciones que se editan en Europa, comenzando por las españolas:

SD MESXES: el club mallorquín editó su último número, el 14, en Mayo de este año. De momento no han cambiado su estilo ni formato, que sigue siendo A5.

Estas son las publicaciones nacionales que se pueden adquirir actualmente. En el resto de Europa parece que sólo en Holanda, Italia y Suiza editan algo. Hay que reconocer que en España somos afortunados de tener tanta variedad de publicaciones, si bien el número de usuarios es inferior al que pueda haber en Holanda. Precisamente en este país en donde más variedad de publicaciones encontramos. Después del cierre de la MCCM hace un par de años, no parece que ninguna revista haya tomado el relevo (desde hace unos



SD Mesxes



Lehenak



SD Mesxes

FKD FAN

Lehenak: el fanzine de los muchachos de Barakaldo sigue su línea. No han publicado demasiados números, una decena hasta la fecha. Normalmente editan un nuevo número coincidiendo con una feria (Madrid o Barcelona). Su último número incluye nada menos que 64 páginas, siendo las pastas a todo color, y todo por ¡sólo 400 ptas. envío incluido!

Moai-Tech: este fanzine, de reciente aparición, suele presentarse en cada encuentro de Barcelona. Llevan editados cuatro números, desde ahora en un nuevo formato DinA4. La cubierta es en color y el precio lo desconocemos (no aparece en la revista)

FKD-Fan: pasaron meses y meses (¡4 años!) desde el último número de este 'olvidado' fanzine. Los muchachos de FKD nos prometieron un número 13, y finalmente éste apareció en el pasado encuentro de Barcelona (como os podéis imaginar, se agotaron todos los números). Y este es el último número, según anuncian. Y es una verdadera lástima, porque la maquetación mejoró muchísimo (gracias a la intervención de Iván Priego), no es una Hnostar pero el que la haya visto notará bastantes similitudes. Su único punto negativo es que no incluye ningún tema de actualidad ni de noticias relacionadas con el sistema, aunque es de suponer que no iban a incluir noticias de hace 3 ó 4 años.

meses se publica en Internet la MCMW, pero no es lo mismo que tener una revista en las manos). Las principales revistas holandesas son dos:

XSW Magazine: de periodicidad bimestral, ya llevan 33 números editados. El formato es DinA5, con las pastas en color. No es una revista muy extensa, suelen comentar varios programas, publicaciones, alguna feria e incluir algún que otro artículo técnico.

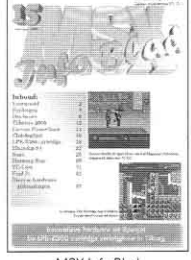
MSX-Info Blad: de similares características del anterior, incluso desde su edición número 15 con las pastas también en color, la única diferencia parece estar en el precio, ya que cuesta la mitad que el anterior. Los contenidos son idénticos, sin demasiada variedad. Aunque estas publicaciones, al ser mucho más sencillas que las españolas, tienen la ventaja de que los contenidos son muy actuales.

ICM Magazine: Es una revista italiana bimestral como las anteriores, en la que podemos encontrar bastantes artículos sobre hardware (principalmente las producciones italianas) El estar en italiano nos facilita además la lectura.

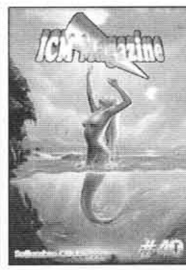
MSX-Fun Journal: Es un boletín editado por los suizos de Fun-Club. Está en alemán, y aunque en un principio incluían un resumen en inglés éste ya no aparece, debido quizás a que se trata más de una publicación de uso interno para los socios. ■



XSW-Magazine




MSX Info Blad



ICM Magazine

MSX-Fun Journal

Vuelve a editarse la MSX Magazine

La popular revista japonesa, que dejaba de editarse en el verano del 92, ha vuelto, aunque ahora la edita el grupo Syntax con la colaboración y patrocinio de ASCII Corp. El primer número se presentó el año pasado, y se agotaron todos los ejemplares. Ahora ya están trabajando en el segundo número, cuya portada podéis ver aquí mismo. Este número será presentado en la segunda edición de MSX Den-yu Land, que tendrá lugar el próximo 20 de Agosto en Tokyo. Todos los interesados en conseguir un ejemplar pueden hacer ya su reserva en nuestro Club, el precio de la publicación es de 1000 yenes más gastos de envío. Vamos a pedir un pequeño lote de ejemplares, así que apresuraros en hacer vuestra reserva. ■



ICMiri Group presenta la primera publicación MSX en CD

Se trata de un CD en italiano e inglés con ficheros de texto en formato PDF (así que puede leerse en cualquier PC o Mac). Además incluyen ficheros de música, demos, contenidos de internet, etc. Es una publicación bimestral, igual que la revista en papel que sigue editando el grupo. El precio del CD es de 5,16 euros, y el de la subscripción durante un año (6 números) de 25,82 euros. Para solicitar esta nueva publicación podéis hacerlo directamente al club italiano o a través nuestra. ■



SD MESXES
Precio: 550 ptas. (suscripción 4 números: 2.000 ptas)
ramoni@mallorcaweb.net
konamiman@geocities.com
http://mesxes.msx.tni.nl

Lehenak
Precio: 400 ptas.
VAJ CLUB
Apartado de Correos 137
48901 Barakaldo
Tel. 94 437 93 69
soramane@hotmail.com
http://members.xoom.com/lehenak/msxinn.htm

Moai-Tech
Apartado de Correos 1146
08300 Mataró (Barcelona)
mdopicor@olemail.com
Tel.93 790 57 25 (Manuel)

FKD Fan
Precio Nº13: 650 ptas.
C/ Calders, 3- 2º
08003 Barcelona
Tel. 93 319 89 46

XSW Magazine
MSX-NBNO
Precio: 5,95 Hfl (la suscripción a 6 números 29 florines)
Isabella v. Portugalstraat 9
5346 PJ Oss (Holanda)
xsw-abo@m-arts.demon.nl

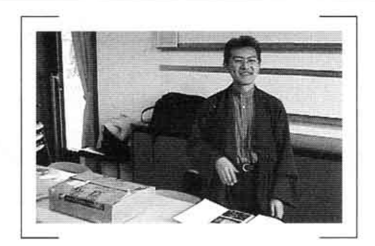
MSX-Info Blad
Totally Chaos Team
Precio: 2,50 Hfl (los números atrasados valen 3 florines)
Rotterdamstraat 73
6415 AV Heerlen (Holanda)
msxinfo@gironet.nl

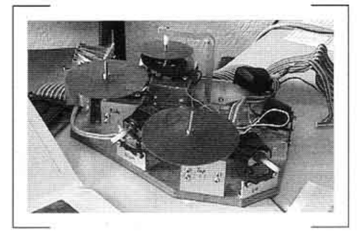
ICM Magazine
ICMiri Group
Precio: 2,07 euros (18 euros la suscripción anual)
Marco Casali
Via Alghero, 15
20128 Milano (Italia)
mcasali@sofit.it
mirisoft@yahoo.com

MSX-Fun Journal
Marcel Trütsch
Degersheimerstr. 18
9230 Flawil (Suiza)
redaktion@msx.ch
http://www.msx.ch









Tilburg 2000

Texto Rafael Corrales
Fotografías Rafael Corrales & MSX-NBNO

El pasado 15 de Abril se celebraba en Tilburg (Holanda) el mayor encuentro de usuarios de MSX de Europa. Como sabéis, desde el pasado año, lo que era la gran feria de Tilburg se celebra en un edificio en vez de un gran pabellón, lo que ha provocado algunas quejas por parte de algunos participantes, además de haber disminuido bastante la participación en general. Este año asistió una representación japonesa, y también contó con la presencia de MSX Power Replay y Leonardo Padial para mostrar el Z380.



Son las 7 am y hace poco me he levantado (que no despertado) tras una tensa noche envuelta en nervios. Al instante he encendido el Turbo-R para preparar algunas cosillas que enseñar en la feria y tras una ducha con agua fresquita y un desayuno ligero he terminado de rematar las maletas, el móvil acaba de recibir un mensaje: Iván Isidro acaba de salir desde Fuenlabrada en tren cuando resulta que en 5 minutos hemos quedado en la estación de Laguna, con decir que entre ambas estaciones hay 27 km, ya os podréis suponer que Iván una vez más llegó impuntual a su cita.



El día estaba lluvioso y con paraguas en mano partí rumbo al metro para llegar a Laguna aproximadamente a la vez que Iván, llegué casi a la vez y en una hora llegábamos a la estación Aeropuerto, habíamos quedado a las 10:00 con Leonardo Padial cerca del mostrador de Sabena para así facturar a la vez las maletas. Durante el viaje en metro pudimos entretenernos viendo los nuevos proyectos de ampliación del metro de Madrid en la pantalla del tren. Ya con Padial nos acercamos a facturar, en un momento ya teníamos nuestras tarjetas de embarque y en apenas 20 minutos teníamos que estar en la puerta C15 para embarcar, hasta ese momento todo bien.

Tras un pequeño paseo nos acercamos hacia la zona exclusiva de pasajeros con tarjeta de embarque, tras sacar los pertinentes aparatos electrónicos del bolsillo atravesamos el arco y nos dirigimos hacia la puerta de embarque para allí esperar a su apertura, el horóscopo decía algo de "viajes problemáticos", no creo en ellos, pero nada más llegar a la puerta de embarque me fijo en que el móvil ha perdido la antena, corriendo me acerqué al control a ver si alguien lo tenía, habían cerrado el acceso que usamos, por suerte una pareja de guardias civiles lo tenían, aliviado regresé de nuevo y me fije que el vuelo seguía sin retraso.

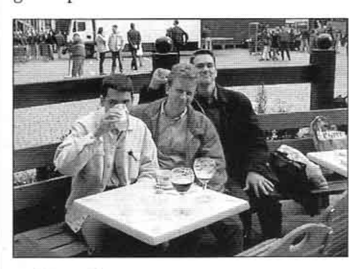
Al fijarme en el exterior me llevé una gran decepción, el aeropuerto tenía configuración sur, esto quiere decir que todo el movimiento de aeronaves tanto de despegue como aterrizaje se realiza rumbo al sur, esto significaba que me quedaba sin probar la nueva tercera pista de Barajas y a la vuelta seguramente el aeropuerto tendría la típica configuración norte. Quedaban 5 minutos para embarcar, y en ese momento sorprendidos vimos que acababa de llegar nuestro avión desde Bruselas y que estaban bajándose sus pasajeros justo cuando se supone que teníamos que estar subiendo nosotros, ¿qué significaba esto?, muy sencillo, el avión llegaba con retraso desde Bruselas y esto a la vez suele provocar lo que efectivamente sucedió...

¿Qué sucedió? Pues evidente, un avión que llega con retraso desde el origen provoca que la gente no pueda embarcar a tiempo, el avión llegó 5 minutos antes de embarcar, esto significa que en ese mismo momento se comienza a descargar maletas y gente, nosotros embarcamos 15 minutos después de la hora prevista, justo a las 11:20 estábamos en el avión y en ese momento se supone que debíamos despegar para salir puntuales, pero por la ventanilla se veía como estaban subiendo nuestras maletas y revisando el aparato. La consecuencia fue la pérdida del slot de salida. Al lado un avión del Alitalia que llegó también con retraso desde Roma estaba en la misma situación.



Pasó una hora, una hora de lluvia continuada en el exterior, una hora de nervios en el interior del avión, justo en ese momento el avión de Alitalia salió delante de nosotros y al fin nuestro avión se puso rumbo a la pista. Con una hora de retraso despegábamos y sin novedad cambiamos rumbo al norte. Teníamos viento a favor y esto nos permitió llegar con menos retraso.

Abajo quedaban los 9 grados y la lluvia persistente de Madrid, como dije a mis compañeros, intuía que íbamos a tener mucho mejor tiempo en el destino. Tras dos horas de vuelo en un Boeing 737 en el que pudimos "disfrutar" de un almuerzo cortesía de Sabena, el comandante nos avisaba de que en pocos minutos íbamos a aterrizar en Bruselas y que los pasajeros que iban a tener conexiones con otros vuelos debían informarse, por lo visto bastante gente perdió enlaces con otros vuelos.



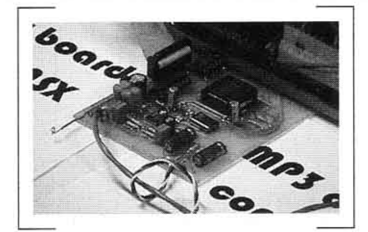
Los pilotos tenían prisa por irse a comer, y vaya si se notó, al aterrizar casi se cargan el tren de aterrizaje porque dejaron caer literalmente al avión sobre la pista y el rebote fue formidable, este espantoso aterrizaje fue consecuente con el penoso aeropuerto de Bruselas, increíblemente la compañía de bandera de Bélgica no tiene suficientes pasillos de desembarque y tuve como hace dos años que apretujarme en un solo autobús de los años 80 para así dirigirnos a la terminal, el aeropuerto no había cambiado nada, por lo que fue fácil ir a recoger las maletas, eran las 15 horas y pude ver al pobre Richard esperándonos en el exterior desde hace casi hora y cuarto.

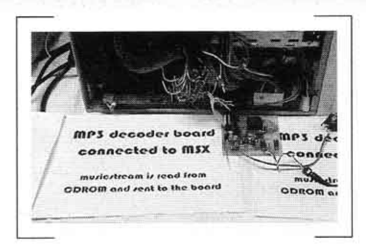
Richard me escribió para comentarme que iría a recogernos con su coche al aeropuerto, este estupendo ofrecimiento nos vino de miedo para de ese modo tener más libertad a la hora de movernos por centroeuropa, al instante salimos del aparcamiento de camino a la ciudad, detrás de nuestro coche unos pesados no paraban de hacernos señales, pensábamos que teníamos el maletero abierto, pero al salir comprobamos que mi cámara digital estaba encima del coche y que por milagros de la Semana Santa no se había caído. Como dijo Leonardo, ¡se me apareció la virgen!.

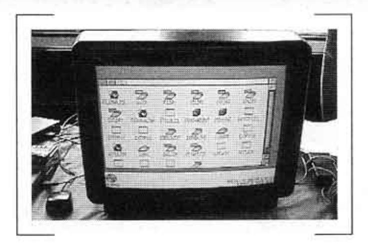


En unos minutos llegamos al centro, tal como intuía el tiempo era bastante bueno, soleado con 16º, la pri-









mera parada la hicimos junto al europarlamento que estaba en obras al igual que media ciudad de Bruselas, al parecer están sustituyendo la fachada y aprovechando para ampliar la sede.

La segunda parada ya fue en el centro histórico de la ciudad, en Bruselas propiamente dicho, hicimos las típicas visitas a la Grand Place, la Maddona, la Galería comercial, el niño ese que nunca deja de mear y la calle de los restaurantes. Tras un pequeño paseo nos tomamos unas cervezas en plena Grand Place instantes antes de partir hacia Tilburg.

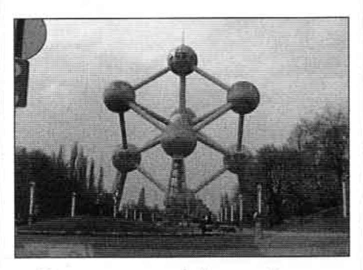
Ya eran aproximadamente las 17 horas y partimos rumbo al norte, en este viaje hice de copiloto con Richard para así ayudarle a orientarse por el mapa, en medio de un tráfico algo complicado, típico del viernes, nos fuimos acercando a la Expo, donde se encuentra el conocido Atomium, un átomo de hierro ampliado 20 billones de veces que es posible visitar previo pago de 200 francos, decidimos entrar pagando pese a que los menores de 1,20m de estatura tienen entrada gratuita, Richard bromeando se agachó delante de la taquilla a ver si picaba, pese al esfuerzo el taquillero muy serio no accedió a dejarle entrar de forma gratuita.

Durante hora y media hicimos el recorrido establecido por el interior de ese átomo, lo primero una subida de unos 120 metros en un ascensor bastante rápido que te deja en la bola de arriba, desde allí hay unas vistas bastante simpáticas de Bruselas, en una de ellas es posible contemplar el Miniparc Europa, donde pueden verse excelentes miniaturas de los edificios más representativos del viejo continente, la Torre Effiel, el Palacio de Buckingham y...si, también Madrid está representada por la que es la octava maravilla del mundo, el Palacio de El Escorial. Al norte solo se veía una enorme planicie no urbanizada, hacia allí teníamos que ir.



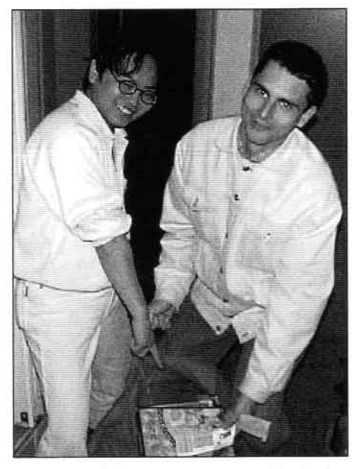
Durante la bajada a través de los pasillos que comunican los diferentes electrones del átomo recibí una llamada de Ramón Ribas, ya estaba esperándonos en Tilburg, eran las 19 horas, así que supusimos que sobre las 20 horas estaríamos en Tilburg, tras ver una exposición de comics belgas en los que sale como protagonista el Atomium, salimos del recinto para acto seguido subir al coche y largarnos a nuestro destino: Tilburg.

En dos países tan pequeños como Bélgica y Holanda las distancias entre puntos son para un español como un paseo, entre Bruselas y Tilburg hay tan solo 98 km que en coche se recorren en unos 45 minutos, el tráfico en las autopistas belgas era muy intenso, pero tras atravesar la "frontera" la densidad era mucho menor, al poco de atravesar la frontera pude ver aquel desvío que tanta pena me dio en 1996, cuando viajando con el instituto de fin de curso hacia Amsterdam vi un cartel que indicaba Tilburg, justo unos pocos días antes de la feria a la que aún no había podido asistir y que tanto deseaba visitar, este año no iba a faltar y naturalmente nos desviamos hacia una ciudad mítica para el MSX. En apenas unos minutos ya tomamos el desvío correcto a Tilburg, en un ratito llegamos a Spoorlan, la avenida principal de Tilburg, eran las 20:30 cuando ya entrábamos en el hotel.



Ya una vez instalados tocó buscar a Ramón Ribas, pero no estaba en su habitación, y eso que se supone que nos estaría esperando, optamos por dejarle un mensaje indicando que nos íbamos a dar un paseo, para nuestra sorpresa le vimos en la barra del bar tomando una cerveza, justo donde unos momentos antes habíamos estado pagando las habitaciones. Ramón nos había buscado varios restaurantes griegos para ir a cenar, todos ellos muy juntitos en la plaza central, así que nos pusimos en camino hacia el restaurante por esa misma avenida que parte Tilburg en dos mitades. Tilburg nos había recibido con un cielo cubierto y 12º.

Ya instalados en el restaurante griego lo primero que me llamó la atención era ver que te servían casi en el acto un anís bastante fuerte para ir entonándose, al rato los entrantes y...¡una hora y pico después por fin la comida!, bastante buena por cierto. Entre conversación y conversación discutimos los principales temas transcendentales del MSX, ¿cuánto durará?, ¿cuántas novedades vamos a poder ver en la feria?, ¿de dónde somos?, ¿hacia dónde vamos?...la verdad es que una



de las frases que más recuerdo era la de –¡soy una patata casada!–, con los efectos del anís no recuerdo que boca pegaba ese berrido según observaba a una de las camareras ;-)

Aparte de las bromitas, si que es destacable el extraño pesimismo acerca del MSX que merodeaba en la mesa, no exento de razón por supuesto, pero algo exagerado, sobre todo por nuestro apreciado sr. Ribas, que al parecer iba a la feria a ver a sus colegas y buscar algún curro por esas tierras, el interés por el MSX bastante decaído en general. De todos modos a mi me subió la moral probar unas extrañas pastillas blancas con sabor a menta que se podían coger a la salida del restaurante, me llené los bolsillos de pastillitas, gracias a ellas pasé el fin de semana.

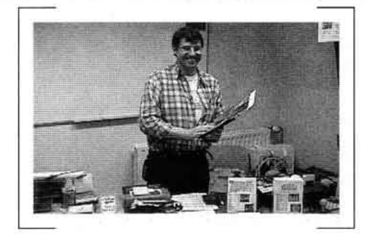
Tras un pequeño paseo llegamos al hotel ya pasadas las 23 horas, lo primero de todo fue preguntar en recepción por los japoneses, no me lo podía creer cuando me dijeron la lista de habitaciones donde estaban alojados (la 14, 15, 16 y 7), por tanto si las cuentas no eran erróneas resultaba que en el hotel Central había 4 japoneses, pues sí, la foto lo atestigua, al final aparte de los tres que en principio venían (Ikeda, Yokoi y Pen) se apuntó uno más, y creo que Pen no vino. No recuerdo sus nombres, salvo Ikeda, el de abajo a la derecha que con su forma de reir destacó enseguida del resto. Él tenía preparado una pequeña maleta con material ilegal procedente de Japón, y yo tenía preparado un sobre lleno de dinero para el intercambio. ¿De qué se trataba?, pues de un material realmente especial (algunos os preguntaréis el motivo de que ese material sea ilegal, pues según una reciente ley del gobierno japones toda venta/intercambio comercial de productos informáticos de segunda mano está prohibida, así que esos 10 Kg de cartuchos, CDs y un MSX-2+ "no podrían" haber sido intercambiados en un hotel japonés, pero como estábamos en Europa no hubo problema alguno y enseguida cargué mi bolsa de viaje con todas esas maravillas, un Game Master 2, un Tetris en premium ROM, un Ashuguine, un CD del Snatcher>>Policenauts...

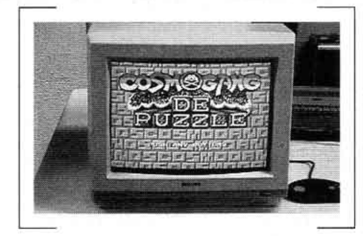
Los japoneses nos sorprendieron también con una carta del mismísimo Kay Nishi escrita para la ocasión en la que nos anima a los usuarios y nos ofrece su total apoyo.

Pero no solo eso, también traían el famoso juego de platillos que hemos podido ver en otras ferias, ya en la feria os comentaré lo que es. También nos enseñaron un juego que utilizaba el +PCM, un PCM mejorado compatible con cualquier MSX, además de un interfaz de ratón rápido. Ramón Ribas tuvo una pequeña discusión con los japoneses referida a el asunto de las importaciones, y tenía razón al recriminar a los japoneses el que hayan esperado tanto para vender ciertos juegos en Europa, por ejemplo, traían un juego de naves inédito aquí, que allí salió en el año 97, y ahora es cuando pretenden venderlo, algo incomprensible teniendo en cuenta la situación del MSX.

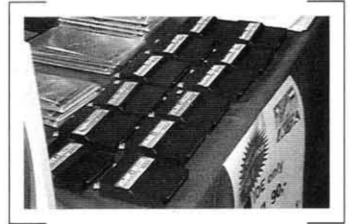


La noche pasó sin novedad, Leonardo durmió en una habitación sencilla, mientras que Iván y yo teníamos reservada una doble, tras echarle una ojeada a las compras que acababa de hacer al señor Ikeda, y pensar en el Space Manbow nuevecito que tenía para vender mañana y que intenté reservar infructuosamente, obteniendo como respuesta un –JAAAJJJA JAAAA JJAAAAAJAJAAAAJA JA-



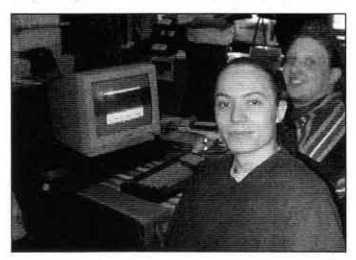






AA–, apoteósico, no existe risa más obsoleta en todo el mundillo del MSX que la de Ikeda.

Y eso, que gracias al cansancio caímos en la cama cual sacos de patatas y doy fe que las camas se hundieron de la misma manera, casi toco el suelo de lo blando que era el somier, para colmo al apagar la luz y cerrar los ojos de repente suena un estruendo, me acerco a la ventana para mirar si es que está abierta, pero no, lo que sonaba era un inmenso tren de mercancías atravesando la estación central, maldita la gracia que me hizo ver que habían puesto ventanas con cámara de aire en una mierda de marcos de madera carcomida, demencial.



Pero bueno, dormimos bien y a las 8:30 teníamos previsto desayunar, finalmente el bueno de Richard se ofreció a hacer varios viajes para llevarnos al local de la reunión, el día parecía lluvioso, pero ya cuando llegamos al local dejó de llover. El nuevo lugar de la feria está en el extremo norte de la ciudad, a un par de kilómetros en coche desde el centro, la primera impresión no fue del todo mala, era un edificio de corte clásico con unos ventanales amplios y muy similar a una escuela, el nombre del centro (De Schans) siempre me ha recordado a Sants en Barcelona, pero creedme que no tiene nada que ver, de hecho al entrar me llevé la primera sorpresa, Leonardo tenía un stand independiente de MSX Power Replay, y el colmo era que se lo había situado tres plantas por encima de la sala en donde teníamos el stand reservado. Por más que intenté convencer a Padial de la conveniencia de estar juntos, él, encabezonado, se fue hacia arriba y en el resto del día apenas le vi.

Intenté olvidar esta situación, pero sentía una rabia enorme, un cabreo incesante, no entendía el motivo de que Leonardo hubiese reservado un stand por su cuenta una semana antes cuando el ya sabía que yo tenía reservada una mesa en una de las salas principales de la primera planta, que además tenía preparado un ordenador, un monitor cedido por la organización y un enorme cartel que indicaba la presencia de la Z380 en ese stand (cartel realizado por Hnostar). Además, gracias a Koen, el stand lo habían situado enfrente de Sunrise, junto al stand de Matra (que al final se ausentaron por problemas internos), para que así los españoles estuviésemos juntos y si había algún problema de idioma siempre podíamos echarle una mano a Padial. De suerte que al menos Leonardo disponía de folios en color con información de la Z380 realizados por Hnostar y de un completo artículo de la Z380 traducido del español al holandés.

Dejé las bolsas preparadas para así montar enseguida el stand y salí para esperar a Ramón Ribas y a algunos más que vendrían en el siguiente viaje con Richard.

Ramón Ribas e Iván fueron a petición mía a ver si Leonardo bajaba para situarnos juntos, pero ni así, y eso que realmente teníamos tres mesas disponibles por la ausencia de Matra. Fue infructuoso y nos dedicamos simplemente a montar un stand cuya esencia se suponía que iba a ser la Z380, mayor decepción no pude llevarme y no me cabe la menor duda de que no se vendió ninguna Z380 debido a esta separación que llenó de dudas a los asistentes que esperaban en principio verme solamente a mi, ya que Iván y Leonardo se apuntaron a última hora.



Mejor será olvidar este incidente, pasemos ya a la feria en sí. El stand más cercano al nuestro era **Sunrise for MSX**, cuatro mesas juntas en la sala más grande de todo el recinto (y esta sala venía a ser la mitad que la usada en Madrid) que ocupaban todo un lateral, en el stand estaba **Umax** presentando un nuevo juego con (c) del 2000, su nombre era Realms of Adventure, la música era realmente buena, pero el grafismo pese a las mejoras, seguía lejos de la calidad de una producción japonesa. En la misma mesa también presentaron el Pentaro 2 con unas cajas y carátulas preparadas a última hora por Hnostar, de hecho Hnostar fue la responsable de buena parte de las etiquetas, carátulas y carteles de este encuentro.



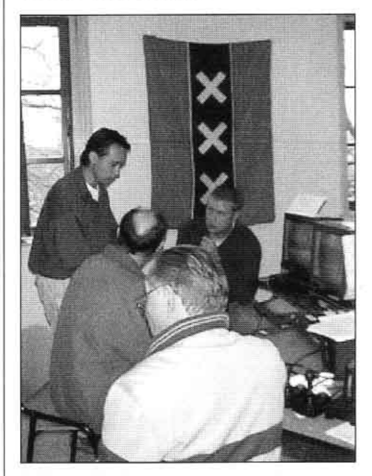
Sunrise por su parte se centraba en el hardware, presentaron la nueva generación de interfaz IDE, los RS232 y el cartucho combinado, con flashroms de hasta 512 Kb, fue uno de los productos más vendidos en la feria. Y también seguían intentando captar a gente interesada en el prohibitivo conjunto GFX9000+Video9000, con unas demostraciones realmente buenas, pero el precio como siempre echa atrás a cualquiera. Los cartuchos IDE han cambiado de tamaño y ahora tienen el formato Moonsound, naturalmente las BIOS utilizadas han sido programadas por Jon.

Después de visitar a Sunrise intenté ver con más detalle la estructura del edificio, así que subí hacia la tercera planta para después ir bajando. La verdad es que Tilburg ya no es lo que era, tanto por número de visitantes: aquel millar de mediados de los 90 se ha transformado en apenas dos centenares, como por las novedades que siguen estacionadas en un número que rara vez superan a los dedos de la mano. Este recinto además provoca una sensación de barrera física entre colegas y además causa la creación de espacios marginales, ya que al lado de salas de tamaño mediano y con gente pasando continuamente, hay pequeñas habitaciones escondidas en algún rincón a las que la gente apenas pasa, provocando que ese grupo quede aislado de la feria.

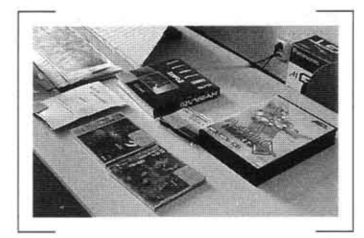
Uno de los grupos presentes era **MSX-NBNO**, grupo que como muchos recordáis estuvo presente en MadriSX. Aparte de la nueva XSW Magazine tenían algunas utilidades y manuales técnicos de todo tipo, uno de ellos del Music Module. La verdad es que apenas tuve tiempo de ojear otros stands y es probable que me deje sin comentar algunas novedades, También tenían juegos procedentes de España como el Kaotika y el PSG Dreams de Jose María López Cid. Supongo que en Madrid llegaría a algún tipo de acuerdo para su distribución.

Una de las atracciones de la feria estaba en la segunda planta, en una sala que siempre mantuvieron abarrotada los japoneses con su peculiar manera de hacer las cosas, pese a que novedades importantes no traían, sí hay que reconocer que fue espectacular el sistema de venta por subasta que se inventaron, esto naturalmente hizo que lo que en principio era muy barato, al final acabase con precios a veces desorbitados, como pasó con el cartucho Space Manbow que Ikeda no quiso venderme en el hotel.

También trajeron un sistema de percusión coordinado con el MSX que generaba ritmos a las músicas que reproducían, el juego de platillos que antes os comenté. Además tenían cartas de Kay Nishi fotocopiadas, CDs musicales, camisetas de la MSX Den Yun Land, tarjetas de coleccionista del Snatcher... No quiero olvidar que al lado había un stand más sencillito en el que un grupo presentaba la traducción del Randar 3 al inglés.

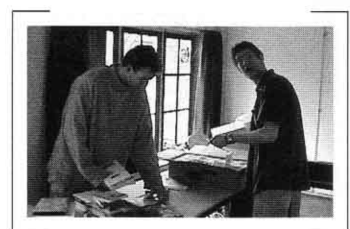


Laurens Holst es el programador de **GEM**, el emulador de Game Boy que en esta ocasión ya estaba mucho más limado. Fue fácil comprobarlo al ver que ya era posible jugar a los juegos (todavía sin sprites) y manejarlos con cierta soltura sin desesperarse con eternas músicas chillonas y lentas esperas para ver un simple fundido. Hay que reconocer que tiene mucho mérito el trabajo que está llevando a cabo de forma totalmente altruista. GEM fue









mostrado en un MSX-2 8255 a 7 mhz. Laurens afirma que ya es posible tener la velocidad de una Game Boy real en un Turbo-R, y que en la próxima versión ya será posible jugar sin problemas a juegos como el Tetris. El aspecto visual del GEM ha mejorado bastante y ya la pantalla es de tamaño fijo.

En el corredor principal del recinto teníamos a los colegas de Delta Soft, en esta ocasión presentaban el Find It, un juego sencillo pero completo, en el que hay que descubrir las diferencias entre dos imágenes, diferencias creadas por ordenador y acompañadas con una excelente música ambiental. También vendían el Thunderbirds are Go y el Lucky Lucke.

En este mismo corredor había otros stands, lamentablemente no estaban dedicados al MSX, tan solo uno estaba relacionado ya que tenían un Laser Disc conectado al MSX, pero el resto eran recambios de PC y un montón de PCs en los que no aparentaba haber nada nuevo. Una pena porque a través de este pasillo era irremediable pasar si quería visitar las dos plantas superiores. En este corredor principal había un pequeño bar, aunque a diferencia de aquel bar/restaurante improvisado del Bremhorstal (donde tenían lugar las antiguas ferias de Tilburg) aquí no era posible pedir comidas. La organización está estropeando mucho el panorama del MSX al permitir que los PCs puedan llenar casi por completo la sala principal, ya que como feria de PC es realmente penosa, pero como feria de MSX está muy bien, empañada tan solo por la presencia de unas máquinas totalmente ajenas.



En otras habitaciones era posible encontrar a grupos aislados y muy poco visitados, como pasaba con el mítico **MSX Amsterdammer**, tenían una tarjeta que acoplada al MSX permitía decodificar MP3, también había varias habitaciones con los típicos stands de segunda mano llenos de MSX a precios ridículos, como siempre da rabia ver que por culpa del peso no es posible irse a España con todos ellos, porque por 3.000 había MSX-2 8245, por 5.000 ordenadores Philips 8250 y por sólo 10.000 podías agenciarte un MSX-2 NMS 8280 con 7 Mhz. Casi nada. Se echaba en falta más cartuchos de segunda mano, ni siquiera pude verlos.

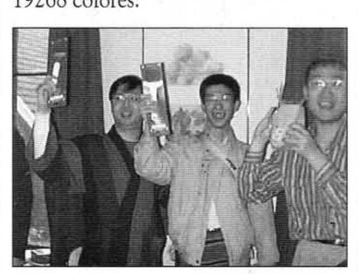


Leonardo estaba en la tercera planta, en una pequeña habitación junto a **MSX Info Blad**, allí estuvo todo el día separado del resto de españoles arreglándoselas a saber de que manera. Daniel Zorita había preparado por fin una comparativa entre la Z380 y el Z80 con un simple programa en BASIC que desplazaba decenas de sprites redondos de arriba a abajo pegando botes, en esta ocasión por fin se vio la diferencia de velocidad, que llegaba a multiplicar por varias decenas a la potencia del Z80. Además enseñó el nuevo expansor **4 Evolución**, arriba a la derecha, este nuevo expansor de 32 bits permite expandir un slot primario a cuatro slots de 32 bits, el otro slot primario no se expande y el control del expansor ya está en manos del GSA. La potencia de este nuevo expansor permite en la teoría realizar un sistema autónomo de 32 bits realmente potente.

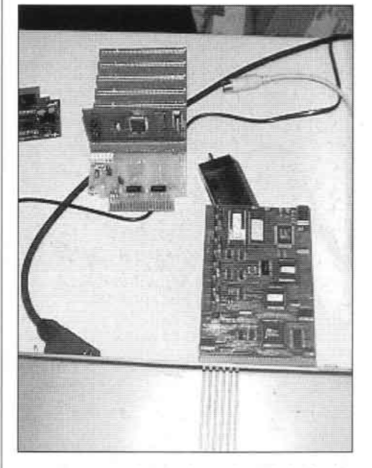
Entre ratito y ratito en el que podía dejar el stand libre aprovechaba para irme a algún lugar concreto, esta vez fui de nuevo a donde los japoneses, la situación era realmente divertida, alguien acababa de regalarles un auténtico queso Gouda y unas palas especiales para cortarlo, nos preguntamos ahora por el destino de aquel hermoso queso. Apenas estuve unos minutos y de nuevo bajé a hacerme cargo del stand. Después de ver a los japoneses aproveché para ojear otras habitaciones, muchas de ellas simples grupos de amiguetes o stands con material de segunda mano, tan solo destacar que junto al stand de **MSX Fun Club** estaba **MCCM** vendiendo revistas antiguas. En la segunda planta estaba **Future Disk**.

En esta ocasión aproveché para visitar a los colegas de al lado, **MSX Fun Club** de Suiza venía dedicada de lleno al Video 9000, tenían previsto realizar una encuesta para ver si sacaban adelante el Movie, un programa de videoedición que en su versión promocional resultaba muy aparente, aunque por las preguntas que hacían no creo que haya tenido mucho éxito, ya que una de ellas era si tenías GFX9000 +Video9000, algo a lo que muy poca gente habrá respondido afirmativamente. También tenían algo que me dejó perplejo, eran bombones Munzli, el mejor chocolate del mundo como rezaba en la Anarchy Demo de Michi, presentada en Tilburg 1994, se supone que esta marca de chocolate patrocinó aquella demo y no mucha gente se lo creía, pues aquí pudimos comer los bombones que nos diese la gana, todos ellos con un papelito explicativo.

¿Y nuestro stand?, pues tras poner un par de mantelitos no quedó nada mal, pero perdió la esencia al no contar con la presencia de la Z380, tarjeta que se suponía iba a ser el centro de atención. Al no tener a Padial, tuve que arreglarmelas para hacer algo aparente con cuatro cosas que llevaba, así que con unos cuantos Xtory III y varios ICM CD Magazine me las arreglé para cubrir buena parte de la superficie de la mesa, después puse unos cuantos productos que tenía para vender y con eso rellené lo que quedaba de espacio, en el Turbo-R pusimos el Haikoku Mania (¿se dice así?) de Mesxes, pero nuevamente no salió bien la cosa. Ramón Ribas no había recibido ni la guitarra, ni al menos un tablero de botones para enseñarlo, así que también pusimos el Nuts otro rato y lo que resta se rellenó con algunas fotos de Madrid en 19268 colores.



Cuando menos nos lo esperábamos, apareció la organización con un boletín de recibos cobrando 30 florines por mesa, en ese momento volví a recordar que si hubiésemos tenido el stand en conjunto Padial y yo, podríamos haber partido el coste por stand. Lo más molesto fue que apenas pasadas las 16 horas la organización nos obligó a desmontar todo, algo que no cayó bien porque parecía como si no hubiese durado nada el encuentro, y así es, porque hasta bien pasadas las 10 el encuentro no empezó realmente, la reunión más corta que yo recuerdo, y revisando la información es cierto que CGV indica que la reunión dura desde las 10 hasta las 16. A ver si alargan un poco el horario para otra ocasión.

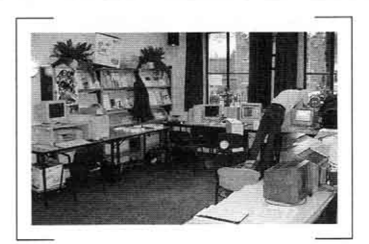


Y ya se acabó todo, a la salida de la reunión era el turno de cargar los coches con los equipos y zarpar de nuevo a los hoteles o domicilios, quedamos a las 18:30 en el hotel Central para ir a cenar a algún lugar, en aquel momento cada uno decía una cosa, que si un chino/japonés, un mexicano, un español, un... Al final se aplazó la discusión para más tarde, nos había sabido a poco este encuentro, con pocas novedades y además muy cortito. Aunque naturalmente tened en cuenta que esto es solo un resumen personal, probablemente muchos detalles se me hayan pasado de largo, máxime si tenemos en cuenta la distribución laberíntica de aquel recinto, rezo para que en próximas ediciones pueda volver a resucitarse el "viejo Tilburg" y nuevamente volvamos a estar todos juntos en un pabellón polideportivo, rezo y deseo que vuelvan a colgarse los carteles indicativos de "MSX Beurs", y no los asépticos cartelitos de "Computer beurs", porque el MSX se merece una feria para el solito.

Junto a la iglesia está el recinto "De Schans", y justo al lado el aparcamiento, nuestros amigos suizos habían venido en una furgoneta alquilada y

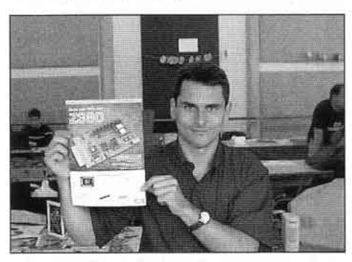








ellos se encargaron de transportar a los japoneses, Leonardo, Iván, Ramón y yo fuimos con Richard como coche guía, y quedamos con los de Sunrise en el hotel, ellos iban a tomar algo mientras. En unos minutos salimos hacia el centro, durante el corto viaje recibí una llamada de un "desconocido", porque apenas pude entenderme con él y cuando le preguntaba que quién era, recibía silencio por respuesta, tan solo logré entender que quería que le dijese a los japoneses que le llamaran, supuse en aquel momento que era Ghost. Ya en el hotel tras el oportuno descansito bajamos a recepción.

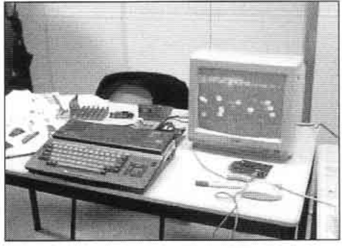


Como casi siempre los japoneses se adelantaban a casi todo el mundo, y allí estaban en un pequeño recoveco dedicado a los ludópatas, investigando a las máquinas tragaperras, debieron estar unos 40 minutos investigando a esos "complejos" aparatos que por cada 100 monedas que metes te dan 10. Después de verlos me quedé con la duda, ¿qué les motivaría a investigar tanto?, porque no vi que sacaran ningún tipo de premio especial. Al ratito ya estábamos todos juntos en la barra del bar, aunque Leonardo se fue a comer por su cuenta a un Mc Donalds acompañado de Iván, ya que al parecer la comida griega no le debió sentar demasiado bien el día anterior. El resto nos fuimos en busca de algún español, pero estaban abarrotados de gente y finalmente optamos por el enorme restaurante griego del viernes, los japoneses iban por primera vez a uno.

Nada más pedir los entrantes, Ramón Ribas y yo fuimos a buscar a Ghost y a su novia al hotel Mercure, después en medio de conversaciones de todo tipo fuimos estrenando las típicas salsas griegas aderezadas con anís griego, lo que nuevamente me sorprendió era que en ningún momento servían pan de pita para mojar, allí pan normal y corriente, por lo que mojar salsas perdía bastante gracia. Conversamos sobre todo tipo de asuntos, desde lo que se presentó en Tilburg, hasta nuevas importaciones de juegos japoneses,. Ramón Ribas llegó a un acuerdo con Ghost para traer un juego que estaba envuelto en sobres especiales. Recibí una llamada de Iván, ya había terminado de comer y Leonardo se había quedado a descansar en el Central, así que se vino a comer un postre con nosotros. Llegó Iván y ¡todavía! seguíamos con los entrantes, en esta ocasión se batió el record, tardaron dos horas largas en servirnos la comida.

Pero todo llega y al fin llegaron los platos, Richard se atrevió a pedir un vino con sabor a madera que ya probamos el viernes, se ventiló casi litro y medio. Tras la extensa comida y sin pedir postres porque ya estábamos para reventar, salimos a hacernos la foto de familia, naturalmente no pude contenerme y me llené los bolsillos de aquellas geniales pastillitas blancas de menta.

No sé que tienen los japoneses que en cuanto posan parecen como la imagen final del SD Snatcher. Ya eran casi las 23 horas, llegaba el turno de despedirnos de Ghost, y de Sunrise que ya salía hacia su ciudad de origen, todo eran conjeturas sobre la próxima reunión de MSX en la que nos encontraremos de nuevo, que si Barcelona, que si Oss (a la que Raymond me ha invitado), Madrid, y por qué no, Tilburg nuevamente, yo les comenté que si esto resiste, en Tilburg 2002 iré como simple visitante cuando menos, los japoneses me dijeron la fecha de la MSX Den Yun Land, por si me quería acercar a hacerles una visita.



De vuelta al hotel aproveché para hacer una fotito al aparcamiento de la plaza central, como veis, en todas las ciudades holandesas la bicicleta es la justa reina de las calles y obviamente lo que nosotros conocemos como aparcamientos de coches, ellos lo ven como aparcamiento de bicicletas, a ver si toman nota muchos ayuntamientos españoles y reservan espacio para las bicicletas en medio de tanto coche, mejoraría mucho nuestra salud y calidad de vida. El amable gerente del aparcamiento nos comentó que Tilburg fue de las primeras ciudades del mundo en instalar aparcamiento para bicicletas, me preguntó que de donde era, le alegró mucho saber que era de Madrid, al parecer es un aficionado del Real Madrid.

Entre visita y visita aproveché para enseñar la estación Central a Iván, más que nada por la historia MSXera que rodea su perímetro, ¡cuantos miles de usuarios habrán pasado cerca de sus paredes!, pero como estación de tren no vale gran cosa, la misma estación de Vallecas es mejor y más moderna, pero la historia es la historia. Mientras tanto seguía adicto a las pastillas de menta.



Ya en el hotel aproveché el rato para volver a ver las televisiones holandesas y el canal italiano que no paraba de comentar cosas sobre el Jubileo 2000, incluso apareció uno del Vaticano. El resto de televisiones eran bastante malas e imposibles de entender. También me puse a contemplar el montón de cartuchos que llevaba encima, estaba deseando llegar a Madrid para poder escuchar el CD Snatcher>>Policenauts.

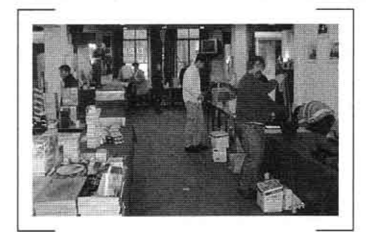
Tras una noche soñando absolutamente de todo llegó la mañana del domingo, me asomé a la ventana para ver por última vez el perfil de la estación Central, el día era fresco y soleado, un día perfecto para irnos a visitar alguna ciudad, en este caso ya tenía la intención de ver Amberes, Antwerp en flamenco. Vi a Richard por el pasillo, –Buenos días–, dije, –No tan buenos– contestó, creo que le había sentado mal tanto vino con sabor a madera... Una visita al baño por parte de Richard y como nuevo, bajamos a la cafetería a desayunar, una vez más nos encontramos a los japoneses adelantándose al resto, sabíamos que el momento era histórico porque posiblemente nunca volvamos a estar juntos los japoneses y los europeos en un hotel, reunidos por el MSX.

Tras hacernos unas cuantas fotos y bajar las maletas, esperamos en la entrada del hotel a que viniese Richard con el coche, mientras tanto pude probar el sistema de comunicación Ikeda, cuando es difícil hacerse entender en inglés con él, automáticamente saca unos papelitos del bolsillo y te da un boli para que lo escribas, sencillo y realmente efectivo. Ya nos despedimos de todos, Ramón Ribas también se quedaba en Tilburg, ya que tenía idea de hacer algunas visitas. Al rato salió Richard de recepción riéndose, ¿a qué no adivináis que me había dejado? Sí, la cámara digital nuevamente, después de esto soy más creyente de lo que ya era y doy fe de que lo que digo es verdad, y tengo muchos testigos que afirman que esto es verdad, para que así vosotros creáis.

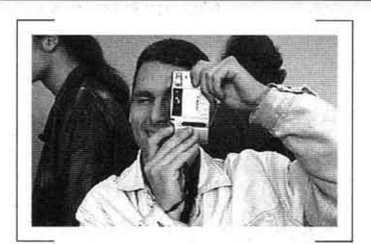
A partir de ese momento y para no tentar más a la suerte, me puse la cámara enganchada al cinturón. Ya partimos desde Tilburg hacia Amberes, durante el viaje hablamos de nuestros trabajos, comentamos las "maravillas" que hace Microsoft, y en un rato de viaje... ¡ya estábamos en Amberes!. Fue bastante complicado localizar aparcamiento y necesitamos dar bastantes vueltas hasta localizar algún hueco, pero valió la pena hacer parada en esta ciudad, por lo que se veía, ese día estaba organizada una pequeña carrera de 16 km por el centro, me acordé en ese momento de que en Rotterdam estaba Koen van Hartingsveldt en la famosa maratón de esa ciudad. Lo primero que hicimos fue dirigirnos al casco histórico a través de un transitado mercadillo, Richard me invitó a un gofre en un típico puesto callejero.



Después de un ratito llegamos al centro, al igual que en casi todas las ciudades europeas, en Amberes también estaban repletitos de obras, durante el camino encontramos una casa que se caía a cachos (o eso aparentaba, porque estaba inclinada), en plan sectario Iván y yo intentamos hacer una foto sujetándola para que no se cayese, pero el fotógrafo no pilló el ángulo correcto. También hicimos una parada en la catedral, muy bonita, sí, pero nunca me cansaré de decir que el patrimonio cultural que tenemos en España no tiene parangón en toda Europa. En apenas unos metros estaba una de las plazas más concurridas de



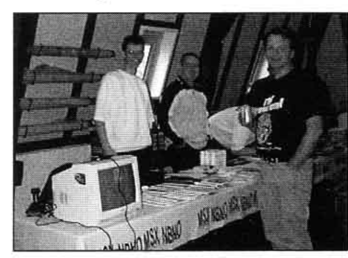






Amberes, allí teníamos un edificio con todas las banderas del mundo, al lado discurrían autobuses de caballos en una especie de regreso al pasado, en ese momento pasado y futuro se fundían al bonito son de las campanas de la catedral. Amberes es un puerto fluvial muy importante, el canal que atraviesa la ciudad sirvió de entrada a buena parte de la historia europea, la primera y segunda guerra mundial tienen un fiel reflejo en una estatua dedicada a la memoria de aquellos que lucharon contra la ocupación nazi, el principal símbolo de la ciudad es una mano sujetada por un guerrero romano, Richard se hartó a explicarnos aspectos históricos de la ciudad, pero yo mientras tanto contemplaba todos los detalles del entorno. Amberes también tiene una especie de barrio rojo (pero nada que ver con el de Amsterdam, palabra) y en el paseo de regreso al centro lo atravesamos de lleno, había naturalmente mujeres de buena vida en escaparates mostrando sus atributos, por respeto no hice ninguna foto de ninguno de los escaparates, así que os quedáis con las ganas.

Después fuimos hacia la estación de tren y el museo del diamante, por un rato estuvimos en pleno bullicio por la carrera aquella de 16 km, Richard me comentó algo de unas obras en la estación de Antwerpen, aquella en la que todos los años hacía parada entrando y saliendo de la ciudad. Cuando entré no me podía creer lo que pude ver, todo patas arriba, era como si una bomba hubiese barrido todos los andenes. Por lo visto están construyendo tres alturas de andenes para de ese modo ampliar la capacidad de la estación sin tener que afectar al exterior, además están trazando un túnel por el que ciertos trenes como los TGV podrán atravesar la ciudad sin tener que perder 15 minutos entrando y saliendo por el mismo lugar.



A Leonardo le preocupaba perder el avión, así que pospusimos la visita al museo del diamante para otro año, y en unos cuarenta minutos llegábamos al aeropuerto de Bruselas. En broma Richard comentó que podríamos coger el avión desde Amberes hasta Bruselas, la verdad es que no habría estado mal volar desde Amberes hasta Madrid porque se me revolvieron las tripas al llegar a facturación de Sabena en Bruselas, el ambiente se notaba revolucionado, la chica del mostrador nos dijo –Debido a una huelga del personal de tierra debéis consultar posibles cancelaciones o retrasos de vuestro vuelo en el mostrador de Sabena–, en ese momento me dio la sensación de incredulidad, la sola posibilidad de tener que quedarme allí una noche me aterraba. Richard nos ofreció dormir en su casa de Luxemburgo.



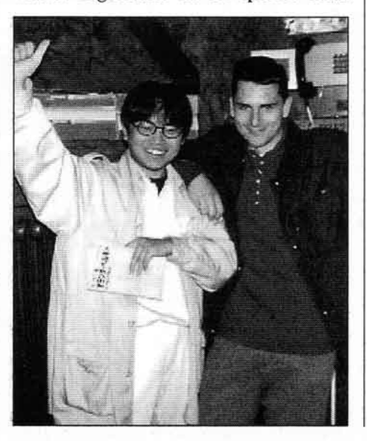
El hambre nos impulsó a comer en el caro aeropuerto, Leonardo convidó a Richard, yo me contenté con un Banana split y a través de la vista panorámica (es gracioso que sea necesario pagar alguno de los caros restaurantes para ver las pistas del aeropuerto) observé que estaban construyendo tarde y mal un necesario satélite para añadir más pasillos de embarque al aeropuerto.

Tras la comida vimos que nuestro vuelo no parecía cancelado, así que facturamos y tras despedirnos de Richard (cuya amabilidad espero poder recompensar pronto en Madrid) fuimos a la puerta de embarque, no quería creérmelo, pero al llegar a la zona de embarque resulta que ¡teníamos que subir en autobuses para ir al avión!, habíamos pagado tarifas de una compañía de bandera y recibíamos un servicio de línea regional o tipo "budget" como Virgin, ¡qué digo yo, peor que Virgin!, porque el vuelo a Madrid de Virgin que salía a la vez sí tenía el típico pasillo de todos los años. Así que los 220 pasajeros (o más) del avión, teníamos que ir lentamente hasta la zona de obras, donde el avión estaba aparcado. Habían fletado un Airbus 321 debido a la gran demanda de pasajes hacia Madrid, era la hora teórica de salida (las 17:40) y todavía estaba subiendo el pasaje. Después, cuando ya llevábamos media hora de retraso, el apreciado comandante nos dijo la ya desconcertante información –Hemos perdido el slot de salida–, –Oooohhh!!!– sonaba en el pasaje, dos veces en tres días y la misma compañía...paciencia, a los 50 minutos de retraso situaron nuestro avión en posición de salida, pero allí estuvimos otros 20 minutos parados. La extraña coincidencia hacía que durante esa hora la situación en el exterior fuera idéntica a la que tuvimos en Madrid, lloviendo (tras un día muy soleado), finalmente salimos hacia la pista. ¿A qué no adivináis que avión teníamos justo delante? Sí, el de Alitalia otra vez, yo ya empiezo a creer en el sino.

Bueno, ya hemos llegado por fin, resumamos el vuelo de vuelta. Yo envuelto en nervios, el capullo de facturación se supone que me puso en ventanilla junto a Iván: pues nos sentaron en dos asientos contiguos al pasillo y en una fila que carecía de ventanilla. El piloto era nefasto, la presurización bastante mala, el piloto llegó a descender 1000 metros en picado al llegar a Madrid para así ganar tiempo y hasta yo que no suelo notar los cambios de presión, lo noté y bien notado.

Tuvimos el viento en contra, y eso hizo que al final aterrizáramos con hora y media de retraso (debíamos llegar a las 19:30), no quiero describiros la cara que tenían los que pretendían coger nuestro avión hacia Bruselas nuevamente. Por la sensación que teníamos parecía como si hubiésemos venido desde ultramar, vaya vuelo más... Como veis en España tenemos mucho más nivel y deberíamos dejar de autocompadecernos, no quiero dejar de dar mi opinión con conocimiento de causa, tras este vuelo he comprobado que el 80% de los retrasos en Barajas vienen causados por el origen del avión, (el 20% restante lo provoca Iberia).

También decir que en Barajas salvo vuelos regionales en los que se usan



modernos autobuses para transportar al pasaje en el avión, el resto se embarcan y desembarcan con elegantes y cómodos pasillos. Y nada, que está perfecto ser autocríticos, así nunca caeremos en la autocomplacencia que de-



muestran otros paises, pero no lo confundamos con ser autodestructivos.

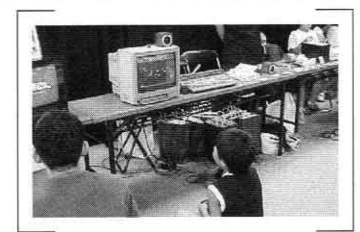
Después de recoger en un momentito las maletas me llevé la sorpresa de que Leonardo había desaparecido, de hecho la última vez que le vi fue dentro del avión de regreso a Madrid, como no teníamos coche nos tocó ir al metro que está bastante alejado de la terminal 1, pero con los pasillos llegamos cómodamente y enseguida volvimos a respirar el aire de Madrid, creedme que es de lo más puro que habíamos podido respirar en todo el fin de semana. En unos 50 minutos de metro ya estaba en casa, Iván transbordó en Príncipe Pío para así ir a Aluche y coger el tren/autobús hacia su casa, que está a unos 20 km de la mía.

En resumen, que volvía a donde había empezado, la gloria me invadió al dejarme caer en la cama y ver que no me hundía, por cierto, olvidé decir el tiempo que hacía en Madrid, pues muy nuboso con chubascos dispersos débiles y 9°C, casi como cuando nos fuimos.

Yo espero poder repetir viaje para Tilburg 2002, sobre todo por probar los euros y disfrutar de la compañía de tantos amigos que tengo allá arriba, de este viaje he sacado varias cosas en claro, primero, que pase lo que pase siempre volaré en Virgin, solo sirven Virgin cola en el vuelo, pero es mucho más barata y la tripulación es mejor (hasta dicen más cosas en español que los de Sabena). Que ya os puedo asegurar que España ha logrado casi la plena convergencia en Europa en casi todos los niveles, tanto tecnológico, como económico y social, y no es un farol, viajad para comprobarlo a lo que es la cuna de Europa. Y que nuestro idioma es el mejor y al que le hinche que se desinche (aunque sin el inglés no llegas a ninguna parte).

Hasta otra amigos... ¡¡el MSX aún vive!! ■









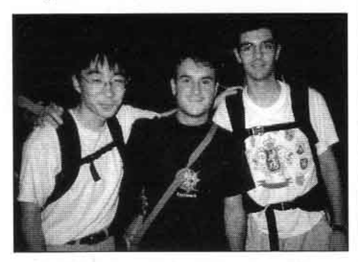
Den-Yu Land

Texto Manuel Pazos
Fotografías Manuel Pazos & Saka

Los pasados días 21 y 22 de Agosto de 1999 tuvo lugar la feria de MSX más esperada de los últimos años, por no decir la más esperada de la historia, la MSX DEN-YU LAND (una traducción directa al inglés sería algo así como MSX Cyber Playland). Según los organizadores asistieron más de 2000 personas, todo un récord en reuniones MSX, de las cuales algunas pertenecían a compañías como: ASCII, Compile, Impuress, LAOX, etc... Y personalizando un poco más: Nishi de ASCII, Kitane (la antigua editora jefe de la MSX FAN), Niitani presidente de Compile, Hirosawa de TAKERU, y miembros de Panasonic entre otros. Parte de la gran importancia de esta feria era la asistencia de las personas anteriormente mencionadas, por lo que todos debíamos esforzarnos en dar lo mejor de nosotros mismos, tanto los organizadores, como los expositores.

20 de Agosto: El día antes

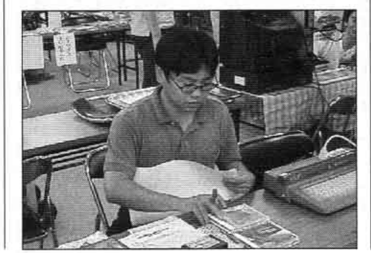
La noche anterior mi amigo Manuel Lobeira "El Lobo" y yo, habíamos estado de cena con unas amigas japonesas hasta las tantas, así que no madrugamos mucho. Quedamos en la estación de Ooimachi con Kazuhiro Tsujikawa de ESE Artists' Factory, el creador del MegaSCSI. Tras una breve presentación y una charla (no le veía desde la feria de Tilburg'96), cogimos el tren a Yokohama. Una vez allí asistimos a la Ham Fair, una feria de radioaficionados de todo el mundo. Y alguno pensará ¿qué tiene eso que ver con el MSX? Y la respuesta son los stands de segunda mano, y los stands de algunas empresas 'interesantes'.



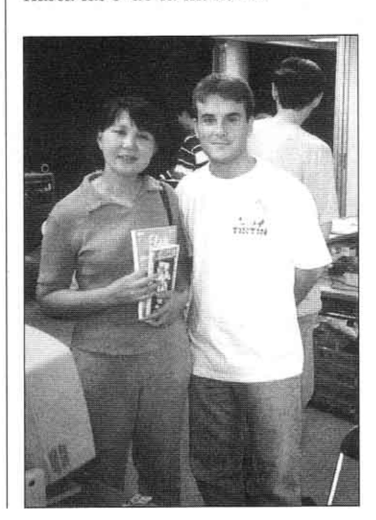


En los stands de segunda mano te podías encontrar de todo, desde una máquina de pachinko a un uniforme de policía, pasando por una granada de la segunda guerra mundial. Yo me agencié un MSX2+ de Panasonic (7000 yenes), una taza del Ys3, un cuaderno del Salamander, unas huchas del Ys y una caja de música de madera del Sorcerian (una gozada).

Por la tarde decidimos ir a la oficina de Yokoi, el organizador de la MSX Den-Yu Land y por el camino decidimos hacer una paradita en Akihabara para comprar algunas cosillas como un FM-PAC por 2500 yenes. Una vez en la oficina comprobé que la unidad del 2+ no iba muy bien que digamos, así que la arreglé cambiándole la goma (200 yenes). Allí Kazuhiro nos presentó a Yokoi, a Manu, a Estrellas, y a otros muchos. Tras hablar largo y tendido y ver parte del material que se iba a presentar al día siguiente, nos fuimos a cenar. Con el estómago lleno nos encaminamos al Kenko Land (Tierra de salud), que era una especie de baño público donde se puede pasar la noche por unos 3000 yenes. Esto de los baños públicos es bastante común en Japón (no sé si lo recordáis de la serie Ranma). Nada más entrar en lo que es el baño, tras despelotarse, lo primero que hay que hacer es echarse por encima agua caliente con una palangana. Después puedes coger una toalla de plástico/fibra áspera de color azul para frotarte/exfoliarte, maquinillas de afeitar desechables, y unos cepillos de dientes muy curiosos que, al entrar en contacto con la saliba, producen pasta de dientes. Tras lavarnos en el típico baño japonés (el del asiento y el espejo), nos metimos en el 'Jet Bath' una especie de Jacuzzi o hidromasaje con chorros de agua caliente por todas partes. Luego nos metimos en el baño medicinal, con todo tipo de hierbas que daban un color y un olor característico al agua, donde Kazuhiro me preguntó mi opinión sobre cómo debe ser un juego para que tenga éxito, si era más importante la trama o el tema técnico (3D, Sonido digital, etc...) Estuvimos un buen rato intercambiando ideas los tres (Kazuhiro, Estrellas y yo), mientras el Lobo se aburría bastante (él no está muy puesto en esto del MSX). También me propuso crear una especie de personaje que sirviese de estandarte del MSX (como Mario y Nintendo, o Sonic y Sega) con posibles vistas al nuevo MSX. Acto seguido salimos a un baño al aire libre (genial) donde estuvimos hablando del MSX hasta las 3 de la mañana.







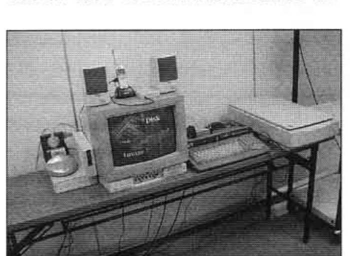


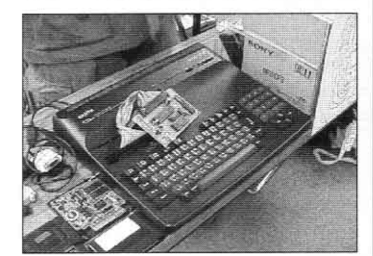




Al salir de los vestuarios nos encontramos que una japonesa que se me quedó mirando y me empezó a hablar, Tsujikawa no hacia más que reírse al oír lo que me decía. Estas japonesas... Pero bueno, eso es otra historia.

Subimos a la parte de arriba del Kenko Land, zona destinada al entretenimiento y reposo con máquina recreativas, televisores, billares, etc.... En este sitio no hay camas, sino que puedes dormir en una especie de cine donde en vez de butacas hay tumbonas en el suelo y te tapas con algo así como toallas. A eso de las 5 de la mañana unos in-





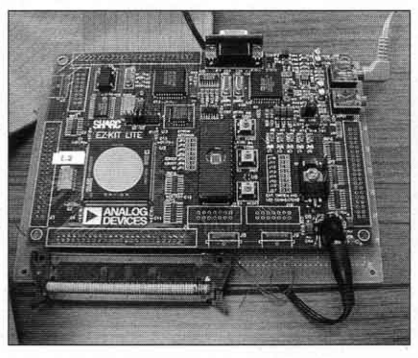
creíbles ronquidos nos despertaron. Al levantarnos para quejarnos, vimos quien producía los ronquidos: un amable luchador de sumo (no es coña) al que decidimos no perturbar su plácido sueño.

21 de Agosto: Primer día de la reunión

Nos levantamos a las 7:45 y partimos hacia Akihabara, lugar de la reunión. Akihabara es un 'electric town', algo así como una ciudad dedicada casi en exclusiva a la venta de todo tipo de aparatos electrónicos, y manga erótico. En esta ciudad puedes encontrar lo último de lo último, a unos precios bastante interesantes (cámaras digitales, Mini-Discs, MP3 players, sistemas GPS para coche, DVD portátiles, y un larguísimo etcétera). Llegamos a las 9:00 al local, que estaba en la 5ª planta de un céntrico edificio, pero la organización no nos dio todo el material necesario hasta las 10:50, momento en el que comprobé que no funcionaba ninguna de las copias del Sonyc que llevaba. Tras unos instantes de programación en tiempo real, volví a compilar todo el juego y funcionó. Pusimos todo el material que llevábamos en la mesa: las Hnostar (aunque le dí la mitad a Ikeda), los SD-Mesxes, los Nuts, los Sonyc, etc... Una cosa que me llamó la atención es que al colocar las cosas, una de las revistas 'invadió' el stand contiguo unos 3 o 4 centímetros y muy amablemente el japonés al cargo de dicho stand me pidió que colocase mi material en mi stand y no en el de él (¡?).

En cuanto abrieron las puertas al público, aquello se inundó literalmente de personas, nunca había visto tantos usuarios de MSX juntos. Al entrar se podía comprar una guía con diversa información sobre el MSX, cuya portada a todo color recordaba mucho a la antigua MSX Magazine.

No recuerdo exactamente el momento, pero en el transcurso de la reunión se acercó un japonés al stand y se quedo mirando a las cajas del Sonyc medio sonriendo.

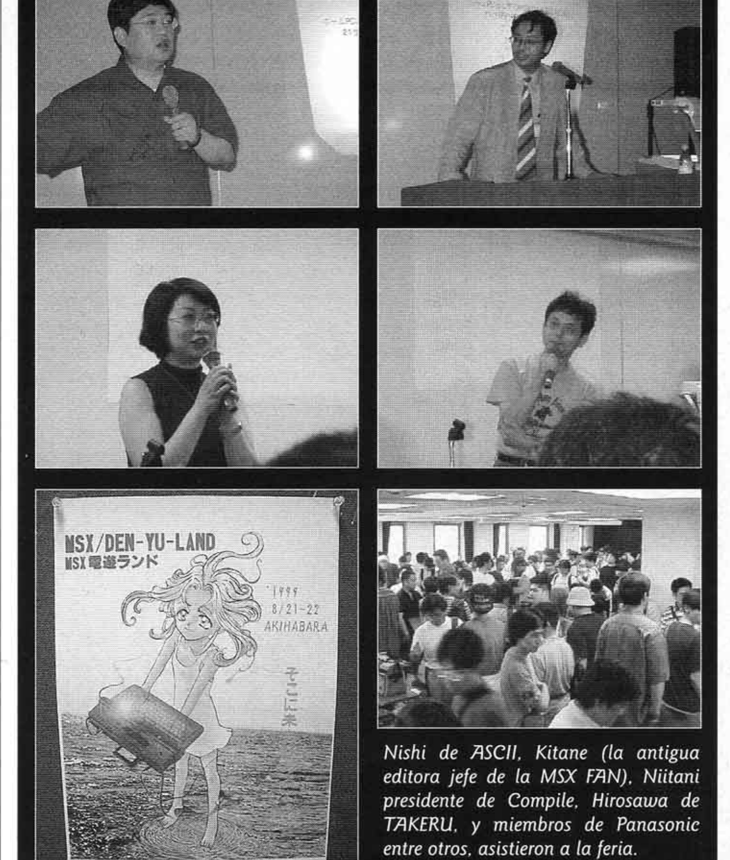


Entonces le pregunté:

–"¿Conoces el juego?"

–Y contestó: "Sí, es de mi compañía"

¡El tío era de Sega! Tras hablar un rato con él, me dijo que no había ningún problema y me compró una copia. Según pone en su tarjeta es Teruo Yabumoto, miembro del equipo de control de calidad y desarrollo de Sega.



Nishi de ASCII, Kitane (la antigua editora jefe de la MSX FAN), Niitani presidente de Compile, Hirosawa de TAKERU, y miembros de Panasonic entre otros, asistieron a la feria.

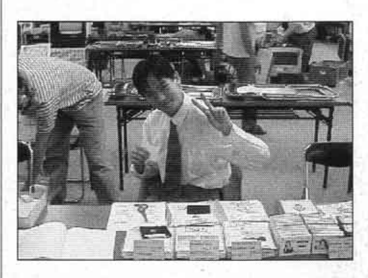
Más tarde llegó Takamichi, vaya personaje, quien al ver que el Nuts no se vendía mucho, empezó a gritar y a coger a la gente para que lo comprase. Gracias a él las ventas subieron un poco.

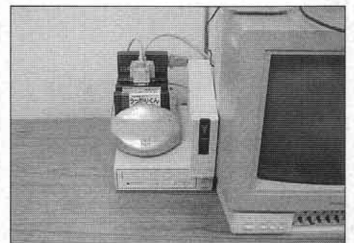
Uno de los stands vendía chucherías, y Tsujikawa nos compró cascabeles, gominolas y otras cosas raras entre las que se encontraba un cartón impregnado con una goma que al ponértela en los dedos, separarlos y juntarlos, producía humo.

A mi izquierda estaba el stand de ESE Artists' Factory (en Tilburg también nos tocó junto a ellos) que presentaban, además del MegaSCSI y el resto de productos de su catálogo, el prototipo del DSP en el que trabajaban. Con este DSP hicieron una demostración de emulación de SCC y PSG, que funcionaba sin problemas con el MGSEL. En este mismo stand se podía adquirir un manual con información para programar el DSP y el código fuente para emular el PSG y el SCC.

A mi derecha estaban los miembros de GENUINE NETWORK, que presentaron, entre otras cosas, un adaptador para usar los mandos de Play Station en el MSX.

Una anécdota curiosa de la reunión fue el 'ratón teledirigido'. Era un ratón al que le habían puesto el mecanismo de un coche teledirigido, y os podéis imaginar el cachondeo que hubo.







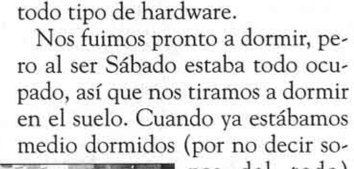


Había gente disfrazada de super héroe, gente con bata blanca, otro con carteles pegados por todas partes, mogollón de críos corriendo. En definitiva, un ambientazo increíble.



todo tipo de hardware.

Nos fuimos pronto a dormir, pero al ser Sábado estaba todo ocupado, así que nos tiramos a dormir en el suelo. Cuando ya estábamos medio dormidos (por no decir sopas del todo) Tsujikawa nos despertó para decirnos que había encontrado una sala típica japonesa vacía, con suelo de tatami y puertas corredizas de papel y madera. Y aquí es donde finalmente dormimos.



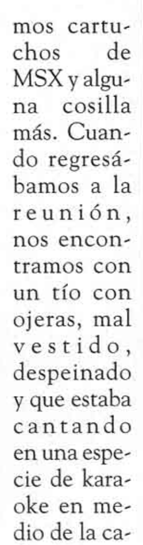
Al finalizar la reunión, nos fuimos Tsujikawa, Estrellas, Manu, 'el marinerito', el Lobo y yo a cenar a un chino, que curiosamente cerraba a las 8:00 de la tarde. Esto se debe a que a esa hora cierran la mayoría de las tiendas de Akihabara, momento en el que la ciudad se queda casi desierta.



Regresamos al Kenko Land, y esta vez probamos el baño aromático, de madera y con agua a 43.5ºC (bastante calentito). Aquí Kazuhiro me explicó alguno de sus futuros proyectos, y por qué había dejado de lado el tema del DSP. Tiene en mente utilizar la tecnología de los FPGAs para reproducir

22 de Agosto: Segundo día

De camino a la estación para coger el tren a Akihabara, se nos acercó un coche deportivo y se paró frente a nosotros. Justo cuando empezábamos a preguntarnos quién era, salimos de dudas. Era Ikeda. ¡Pedazo de coche que tiene! Una vez en la reunión, nos visitó Bernard Lamers, antiguo editor de la MCCM, que me acompañó a comprar juegos de MSX por las tiendas de Akihabara (aunque en principio tenía que haberme quedado al cargo de mi stand). Visitamos unas cuantas tiendas y encontramos un par de MSX2+, un Solid Snake, muchísimos cartuchos de MSX y alguna cosilla más. Cuando regresábamos a la reunión, nos encontramos con un tío con ojeras, mal vestido, despeinado y que estaba cantando en una especie de karaoke en medio de la calle. Nos paramos a mirar un rato, y cuando terminó de cantar se puso a firmar sus discos y vender galletas del Puyo-Puyo. Justo cuando pensaba que ya no podía alucinar más, Bernard me dice que ese tipo es el director de Compile. Vaya con los japoneses...





Una vez en la reunión conocí a un americano que se había comprado un MSX sólo para poder jugar al Metal Gear, al Solid Snake y al SD-Snatcher. Era un fanático de Hideo Kojima. Momentos después Yokoi me presentó a Kitane (la antigua encargada de la MSX FAN), que insistió en hacerse una foto conmigo (¡?).

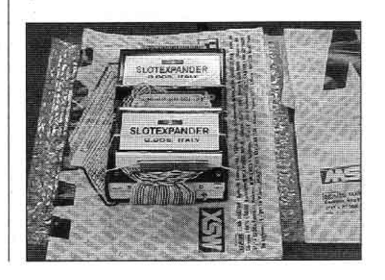
Otra visita interesante fue la de Okei (por fin nos conocíamos en persona), programadora de la FAT16 y otras utilidades, quién me comentó que estaba desensamblando parte del DOS 2, para volver a escribirlo con algunas mejoras. También estuve hablando con el programador del Tower of Gazzel, Saka el programador del Mu-Play y con uno de los músicos de Falcom.

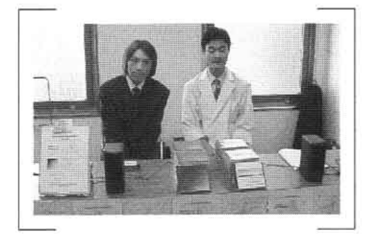
Y por fin llegó el visitante más esperado, Kazuhiko Nishi, creador del MSX y uno de los máximos responsables de ASCII, quien se paró frente a nuestro stand y recibió muy agradecido unos regalos que le di, tanto que me dio su tarjeta personal, momento en el que todo el mundo se puso a aplaudir. Sudé de lo lindo al darle la mano y recibir sus agradecimientos.

Finalmente llegó la conferencia de Nishi, se quitaron todos los stands y se dejó totalmente libre la sala de la reunión, para que entrase el máximo número de personas. Comenzamos muy atentos la charla, pero al ver que tardaba 30 minutos en explicar las 2 primeras transparencias (eran 49), y hablando en japonés, aprovechamos el Lobo y yo que las luces estaban casi apagadas para tirarnos al suelo a dormir (demasiado cansancio acumulado). Los planes de Nishi son crear un nuevo MSX, pero no se puede arriesgar a hacerlo directamente, sino que todo forma parte de un proceso. El primer paso es crear un emulador y ver la respuesta de la gente. Cuando terminó su confe-





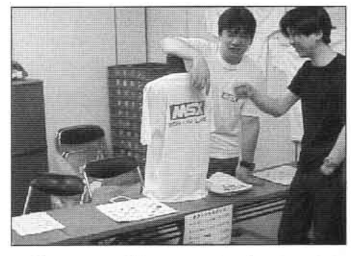




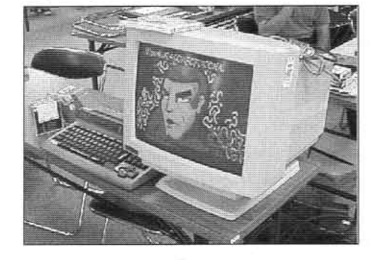



rencia hubo unos turnos de preguntas, en los que te regalaban una de las transparencias si realizabas alguna pregunta. También hablaron Kitane y el director de Compile, quién dijo que apoyaría con soft (Disk Stations) el lanzamiento de un emulador.

Momentos después se dio por finalizada la MSX Den-Yu Land, no sin antes hacer una gran foto de familia en la que Takamichi se bajó los pantalones y enseño el culo a los presentes.



En general la reunión fue un éxito rotundo, asistió mucha gente, estuvieron presentes los máximos exponentes de MSX, y el ambiente era genial. En definitiva, una experiencia inolvidable.



Días más tarde volví a quedar con Tsujikawa y Yokoi. Estuvimos hablando mucho tiempo sobre el MSX en España y Japón. Tenían mucha curiosidad por saber como se hacía la Hnostar, quienes estaban al cargo, y cómo podía tener una calidad tan buena. Posiblemente lo hicieron con vistas a la nueva MSX Magazine (aunque confesaron que no podían alcanzar tanto nivel). También me propusieron cambiar el nombre y el personaje del Sonyc para que ASCII lo pudiese distribuir (están interesados en soft amateur), y en realizar una segunda parte del juego. ■



Más de 40 stands y alrededor de 2200 personas visitaron la primera edición de MSX DEN-YU LAND
He aquí una relación de alguno de los stands con los productos que presentaron:

- **STUDIO Sequence**
  - R2 CHASER (Shoot'em up):300¥
  - MECHANICAL BRAIN (Shoot'em up):300¥
  - BATTLE MISSION (Shoot'em up):200¥
  - ASTRO MONSTERS (Shoot'em up):1000¥
- **Do-RAGON SOFTWORK**
  - Algorythm (AudioCD)
- **TAKO-SYSTEM**
  - Promotion Video tape
  - Hearthful tape, Heartful disk
- **POPCoRN**
- **SYSTEMAX**
- **VAN! VAN! Sumou-kai**
- **S+2**
  - Shinya Sone mostró su MIDI System además de software.
- **OSAKA Group**
  - Keiichi Kuroda vendió diverso material MSX, además de la Hnostar.
- **Inaga an**
- **HNOSTAR Japon**
  - Ikeda y Fujiwara agotaron todo el soft y hardware europeo durante el primer día.
- **HO-SOFT**
- **Inuzorisha**
- **SYNTAX**
  - NV Magazine
- **Frontline**
  - +PCM
  - +PCM Technical handbook
  - ESE RAM DISK Kit
  - Frontline magazine
  - Sensor kid:1000¥
  - Mostraron la promo del PLESURE HEARTS para +PCM, un fantástico shoot'em up todavía sin terminar.
- **Uechan-dayo**
  - Welkis the ledgend:1000¥
- **GIGAMIX**
  - Magical Labirynth Remix y diverso soft
- **CTRL+G**
  - Revistas MSX-SEED y PoPiPu!
- **Imori production**
  - Imopuro 3 (Diskmagazine): 300¥
- **ASCAT**
  - MSX Technical guide book
- **Dreams**
  - Prime factors (AudioCD):500¥ y Selfish(AudioCD + DataCD):800¥
- **MO Soft**
  - Algunas revistas, como MAX
  - Kyokugen
- **Koikeya**
  - Satoshi Abe mostró el 3D CAR ACTION F-nano2'
- **ESE Artists' Factory**
  - MEGA-SCSI, FAST RS-232C Cartridge HARUKAZE
  - ESE DSP Technical Information (libro)
- **Okada shuzou**
- **GENUINE NETWORK**
  - CDs de música, revista "Amature NOW!", Acrobat232:2000¥
  - SS Pad adaptor: adaptador de Pad de la SegaSaturn para MSX!
- **Studio ESUTORIA**
  - Algunos juegos como Pikachiu
- **LANDSCRAPE**
  - Niwatorisu promo: 200¥
  - Tetris type. Good game!
- **ALVA**
  - NE'SHEPH(Mega demo):200¥
- **TPM.CO SOFT WORKS**
  - PSG Fukyuu iinka(PSG Spread commission)
  - THUNDER FORTH(AudioCD):700¥
  - Falcom no are(AudioCD)
  - MIDI Data Collection 1, 2, 3, 4, 5, 6 y 7: 300¥
- **Analogy**
  - SONYC
  - NUTS
  - Hnostar
  - SD MEXES
- **MapleYard**
  - Moonlight Saga light versión
  - Moonlight Saga Music CD
  - Camisetas del Moonlight Saga
- **NIFTYSERVE MSX FORUM**
- **RCM (Corea)**
  - Yang vendió su diskmagazine EAST SEA



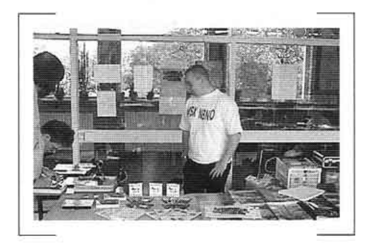
Tres compañías además patrocinaron, con un millón de yenes, la feria: ASCII Education Company, ASCII Future Laboratory, Hirose musen (el recinto) e Itou pan (una bollería).

Hubo varias charlas, entre ellas las de Nishi, Niitani (presidente de Compile) y Kitane(editora de MSX FAN). ***Nishi*** se mostró a favor de querer fabricar un nuevo MSX, pero no parece estar muy apoyado por su compañía, un ejemplo de ello es el comentario hecho por Fujioka, editor jefe de la revista Weekly ASCII Magazine en contra de la idea de un nuevo.

Por otra parte, ***Niitani*** comentó que Compile podría estar interesada en sacar una nueva Disk Station Compile, pero para el emulador de MSX!

Imamura, de SYNTAX dio a conocer sus dos proyectos, por una parte la distribución de software via Internet (juegos de Takeru, Doujin games –juegos amateur–, etc) y la puesta en marcha de la revista MSX Magazine, contando en este caso con la colaboración y patrocinio de ASCII Corp. (propietaria de la revista).









Bussum'99 XI Computerdag
MSX Marathon

Texto Madonna Mark Two (Matra Corp.)
Fotografías MSX-NBNO

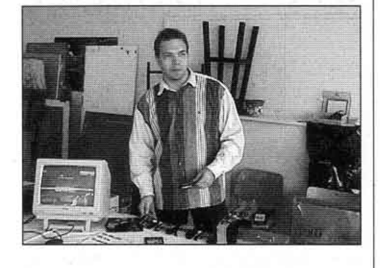
Ahí estaba yo, Madonna Mk2, cargada hasta los topes, en una remota estación de Holanda, intentando coger un taxi en una tarde lluviosa. Un taxi o lo que fuera, porque allí se ve que a los taxis les llaman trenes, cuando en realidad la mayoría son furgonetas. ¿Cómo le deben llamar al cuarto de libra de Mac Donald's?



BUSSUM: Guía para turistas

Y es que Bussum está en el quinto pino. Una vez en el tren, y extremando la seguridad hasta la paranoia para no pasrme de largo, pregunté a todo aquel que pasaba por mi lado si el tren hacía efectivamente parada en Bussum...

¡Sorprendente que NADIE tuviera ni idea de lo que era Bussum! Bussum es zona rural. Cuando nos acercábamos al lugar en el taxi - esta vez taxi de verdad, chofer con guantes de piel incluidos -paseando a Miss MkII ^_^/-, el taxi- driver me preguntó si sabía exactamente por dónde caía el local. Le dije que lo más probable es que viéramos pronto unos tipos pegando carteles en las farolas. Y así fue. Para sorpresa del chófer ahí estaban Laurens Holst y otro presunto MSXer revoloteando alrededor de una farola, rollo de celo en mano y las fotocopias de rigor. "No falla. Aquí es."



EL TEATRO DE GUERRA

Pues el local, muy mal. Dicen que es o era un colegio, pero a mí me dio más la sensación que se trataba del típico centro cultural para reinserción. Lo primero que había al entrar era un bareto, con lo que la sensación se incrementó tanto como se decrementaba mi humor. Una vez más parecía que asistía a una convocatoria del Centro RETO que a una convención de MSX, sólo que a unos cuantos miles de kilómetros más lejos de casa. Por supuesto pregunté dónde se llevaba a cabo la Computerdag, pero al ver que la única respuesta de los presentes eran bocas abiertas, balbuceos en flamenco e interrupción de todos sus movimientos dije "es igual, ya lo encontraré".



Murmullo de gentío y sonidos PSG. No hay duda. Es arriba. Piso de arriba: cuartito, 'sleeping-room', pasillo y clase al fondo. Mapa garabateado con rotulador para no perderse. El aula grande -donde se tendría que desarrollar luego la maratón- era una clase de instituto vulgaris. Aforo típico de 40 personas, que con la distribución de mesas resultaba mucho menor. En el centro, un parapeto montado por los Teddywarez. Una especie de muralla de mesas, sillas, monitores, peceras, cajas de comida, material de 2a mano y algunos 8250, lo imprescindible para un reunión de MSX. Como anécdota os diré que no paraban de rondar por ahí un tipo con patines y otro con falda. Le daba el toque grotesco que faltaba a la situación.



TEDDYWAREZ

Los 'osos amorosos' del MSX ocupaban el centro y el 75% del aula. Sólo 1 monitor estaba de cara al público, y éste estaba conectado a una Super Nintendo. Entre equipo y equipo tenían material de segunda mano, pero nuevamente, en la gran mayoría perteneciente a sistemas ajenos al MSX.

OMEGA (TRISTAN ZONDAG)

El stand de Tristan y el de Matra estaban en el extremo izquierdo. Tristan parapetado detrás de otra pecera y una hilera de Red Bulls. La pecera servía para grabar los CDs oficiales del archivo MSX de Funet en directo. No faltaba el cartelito en letra minúscula enganchado con celo en un lateral de la torre "se vende CD de Funet, tantos florines". Por supuesto el CD tenía una portada en la misma guisa. Papel blanco, cuatro letras minúsculas y tirando. según Tristan, "LO IMPORTANTE ES LO QUE HAY EN EL INTERIOR Y NO LA PRESENTACIÓN". También tenía a la venta el CD de PURE, con música techno para Moonsound. En un rincón tenía su MSX conectado a un monitor de fósforo verde, víctima al principio de los típicos problemas - inexplicables para ellos- con los dispositivos SCSI. Y no paraba de accionar nerviosamente un conmutador mientras remugaba en la lengua de Odín. Al final logró que funcionara.

Utilizó el equipo como secuenciador para mostrar sus composiciones hechas sobre una Groovebox de Roland. Sus temas no son especialmente brillantes pero sí lo es su exquisito cuidado del sonido.

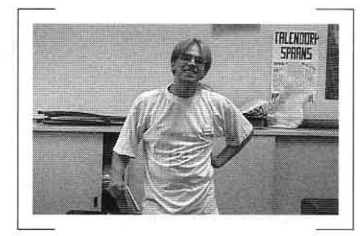


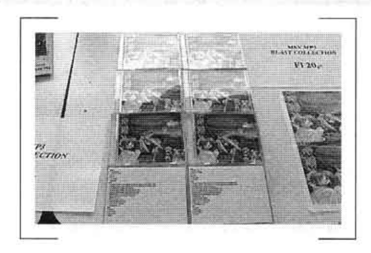
MANUEL BILDERBEEK

Manuel no paraba de ir de un lugar a otro, con su corte de pelo impecable, intentando vender los Arranger. Algo que según él no podía entender una "triste usuaria de Spectrum" como yo. Después de resolver estas diferencias, provocadas por algunos comentarios que intercambiamos hace tiempo en la mailing list holandesa, Manuel se vio obligado a abdicar y entendió el concepto y consideró interesante el hecho de que en Matra aprovechemos conocimientos y técnicas adquiridos en otros ordenadores para explotar el MSX en aspectos aun prácticamente vírgenes como lo pueden ser el overscan, el scroll parallax y la gestión avanzada del PSG.





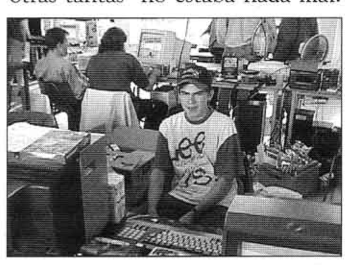






MATRA (MADONNA MARK 2)

Me instalé en una mesa doble. En una dispuse las alfombrillas MSX-E-MAT y el Power Book con nuestra página corporativa y en la otra el Sex Bomb Bunny en el monitor y el curioso F700 "trucado" que me suministró Tristan. La gente mostró bastante interés en el juego, aunque la mayoría no se atrevía a jugar, y si lo hacían no lograban pasar la primera pantalla. Era como si les diera apuro jugar en público. Vendí 20 unidades, lo cual según Tristan -que vendió otras tantas- no estaba nada mal.

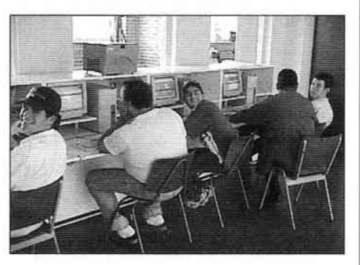


La organización dijo que se llegaron a superar los 100 visitantes, pero a mí me dio la sensación de que acudió muy poca gente, y de que una parte importante no tenía nada que ver con el MSX, y quizá ni con la informática. Era sospechoso el continuado pulular de varios jubilados por el local. Lo que me dejó definitivamente sorprendida fue que la gente llevaba muy poco dinero encima y no paraban de pedir préstamos a sus amigos -o a sus novias-.



OTROS

Al lado de la puerta estaban Future Disk y Datax (Laurens Holst). Había a la vista una pecera con páginas web. Uno de los miembros de FD se acercó y me felicitó efusivamente por el juego y nuestro estilo. También estaban por ahí los muchachos de Delta Soft, quienes tímidamente intentaban vender el Thunderbirds Are Go -ocupa 10 discos!- y una especie de fanzine. Ellos fueron los primeros en comprar el Sex Bomb Bunny e hicieron gala de una gran educación. Me invitaron amablemente a que visitara su stand. Los otros 2 o 3 stands que quedaban estaban sin identificar, los expositores se ausentaban muy a menudo, dejando el stand abandonado con sus carteles de identificación personal pegados en las ventanas y a una chica jugando al Tetris, de PlayStation, sorprendentemente. Me extrañó no poder ver ni a Comjoetania ni a Sunrise ni a MSX-NNBO. Después me enteré que - los que vinieron- se instalaron el el cuartito que había justo al lado de las escaleras. Me fue imposible visitarlos ya que el stand de Matra era de los más concurridos y mi amigo y enlace con las tierras bajas, Rob llegó muy tarde para que me pudiera vigilar el stand.



ZONA DE JUEGO

La reunión se hizo larga. Nadie tenía nada destacable que presentar. Los expositores se limitaban a pasar el rato en los stands, con el monitor de culo al público. Se acondicionó una parte del macrostand de Teddywarez como zona lúdica. Había por ahí una PSX -cabeza abajo, por supuesto-, un par de Neo Geo Pocket y algunas Super Nintendo que habían traído por si la gente se aburría con sus MSX, y al lado -Oh sorpresa- había un monitor visualizando un panel con unas caras deformes que me resultaban familiares. El texto que apareció en la parte inferior aclaró mis dudas: THE PUTO SAVER. Ahí estaba: El Kao-tika. Me partí de risa al ver la frase. Fue difícil explicar a la gente lo que significa 'el adjetivo' -¿Whore Man? ¿He-Bitch?*, pero me divertí mucho.



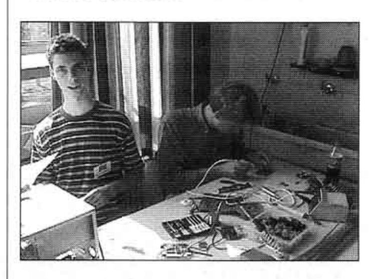


MARATHON: ¿24H?

La gente a media tarde empezaba a marcharse. En realidad algunos expositores llegaron a largarse a media mañana. Lo de la marathon no pintaba bien. Al caer la noche enviaron a un intrépido equipo a buscar comida. Patatas ahogadas en ketchup en el más puro estilo Cobretti y otra comida basura. Por supuesto no podían faltar los dos adolescentes con el 'peta' de rigor. Esto es Holanda, señores, un pais libre para gozar. Empezó la maratón, y porque lo preguntó yo. 4 gatos. Gente durmiendo en el pasillo. La clase ahora sí que se veía grande. Las únicas instrucciones de la organización al respecto fueron "teneis que hacer cosas". Pues yo empecé a hacer "cosas", mientras los demás estaban en la otra punta jugando con un equipo de luminotecnia que había por ahí abandonado. Habían también 3 o 4 personas componiendo músicas FM, pero por su actitud creo que lo hacían más como pasatiempo que como competición. Al final hicieron poco más que prepararse los sets de instrumentos.

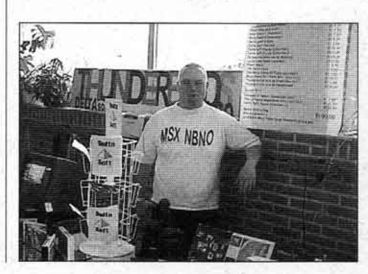
SUSPENSIÓN CAUTELAR

Cuando la gente se cansó de jugar con la luminotecnia y de contar chistes a través del micro, se anunció la venta de algunos juegos traídos directamente de Japón. Mientras tanto yo ya tenía funcionando una mini demo en overscan y con efectos de scroll (la llamé Raster Overjump, disponible en la sección Warhouse de nuestra página). Manuel fue el único que mostró interés por el tema y discutimos algunos detalles técnicos del asunto. Cuando los demás se cansaron de jugar con las luces y contar chistes, se decidió suspender la maratón, muy a pesar de Manuel y Laurens, quienes admitieron que fue un rotundo fracaso y que se tenía que haber empezado ya a celebrar en años anteriores. Era algo inevitable que se podía respirar. Pidieron disculpas por lo poco social que se mostró la gente y por las pocas ganas/aptitudes a la hora de hablar en inglés. Yo era la única extranjera allí presente. Si no hubiera sido por la ayuda de mi amigo Rob poco hubiese entendido. Y me fue muy bien su ayuda, porque él es holandés y entendía perfectamente todo lo que me decían. Los que creían que podrían hacerse el gracioso conmigo, se llevaron un chasco con Rob.

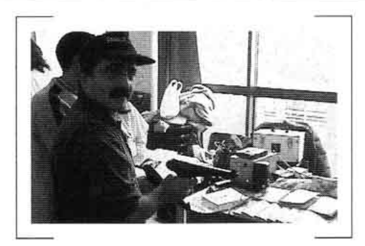


CANTINERO DE BUSSUM

La gente que vino en coche partió de inmediato. Los demás nos quedamos hasta el amanecer. Por la mañana apareció el conserje con toneladas de comida. En un momento el aula se transformó en lo que sospechaba debía ser antes de la reunión: una especie de cantina (ouch!). Para colmo se ve que al lado se estaba organizando una fiesta de la comunidad gay, y el conserje nos recomendó que saliéramos por la otra puerta -¿drogas sí, homosexualidad no?-. Aquello no hizo más que ratificar la naturaleza asocial del emplazamiento. En resumen, menos de lo mismo. Una monótona e innecesariamente larga reunión de usuarios cuyo interés no justificó en absoluto el desplazamiento, incluso en palabras de algunos de los presentes, ni para la gente del propio país. ■











Barcelona'99

Texto S.T.A.R. (Matra Corp.)
Fotografías Matra Corp.

Que sí, que somos pesaditos, que los ordenadores de 8 bits siguen dando caña, y quien no se lo crea o que piense que eso es cosa de viejecitos que alzan sus parkinsonianos puños recordando tiempos mejores, que siga leyendo, y que se pegue los cataplines con celo, que se le pueden caer y rodar hasta debajo de la mesa.



XVI RU MSX

Pues que hay un ordenador que se llama MSX, que aquí en España era la oveja negra porque sus juegos en cartucho eran carísimos y para colmo estaban en chino (chino o japonés, que más da, todo es lo mismo ¿no?), pero que allí lejos, en ese bonito pais donde el Goku se pega a piños cada dos por tres, Candy Candy no para de llorar en todos los episodios, los chicos de Commando G van con pantalones de pata de elefante y a la chica siempre se le ven las braguitas (SIEMPRE!) y un castillo de hierro se alza en el cielo, y que el poder y la maldad siempre puede controlar, ese ordenador llegó a formar parte de toda una cultura, la japonesa.

–YA, YA, PERO JAPÓN ESTÁ EN EL QUINTO COPÓN

Efectivamente, pero hay una cosa que se llama importación, y ese ordenador comenzó a emigrar a otros paises, como la mamá de Marco, y llegó a Holanda, a Brasil, a Italia, y, y esto es lo que nos interesa, a España.

Pues resulta que hay mucha gente que tiene ordenadores de esos, muchos más de los que te crees, y que están organizados, y que se reunen para hacer planes y gozar y reirse del resto de mortales. Estas reuniones clandestinas son conocidas con el nombre clave de RUs (Reunión de Usuarios, ingenioso ¿verdad?), y en nuestro país existen dos clubes o asociaciones que se encargan de agrupar a toda la tropa de emesequiseros. Estos clubes son MSX Power Replay de Madrid, y AAM (Asociación de Amigos del MSX) de Barcelona, y son éstos últimos en los que se centra esta parrafada.

MSX = SECTA OBSOLETA

¿Secta? ¡Con mucha honra! ¿Obsoletos? Vas a ver. El pasado sábado 4 de Diciembre de 1999, en las Cocheras de Sants (en BCN, ciudad condal donde las haya) tuvo lugar la XVI RU de MSX organizada por los mentados, y lástima y rabia rabiña los que os lo perdisteis. Sigue leyendo, sigue.

Tras la obligada entrega de 700 ptas en concepto de entrada (¿caro? ¿que te crees? ¿qué van a organizar una reunión así en el comedor de su casa?), te obsequiaban con un bonito disco color pistacho y una bolsa estampada con motivos MSX que viste mucho, la verdad. El disco estaba llenito de soft tanto para peceras como para MSX, un serie de dibujos que participaban en un concurso, y alguna sorpresilla más.

Nada más entrar, y sin meterme en política, a tu izquierda te podías encontrar con el Club del Tomate Mesexiano [popolon@hotmail.com], que habían venido de Murcia para presentar un proyecto de webcam, usando un MSX con digitalizador de video que envía imágenes a cualquier ordenador suscepcible de tener puerto paralelo y éste retransmite las



imágenes a través de Internez u otra rez. también traían emuladores, pero de eso creo que ya sabes un rato ¿no?

Al lado te encontrabas con el Hombre en persona (no, no me refiero a Lobo) sinó al mismísimo MSX-MEN aka Ramón Ribas [msxmen@lix.intercom.es]. Y ojo a lo que te podía ofrecer: SANDSTONE, un juego al estilo Tetris/Columns, MSX COVERS, un CD de audio con músicas MIDI revisadas y remezcladas a partir de clásicas de juegos MSX ni-



pones, el COMPASS 1.2.09, un ensamblador shareware de código máquina, el ANIMECHA, que es un diseñador-animador gráfico, el NUTS, un juego de piños al estilo Double Dragon, demos gráficas (de esas con niñas enseñando las tetas y el culito) NOTOS y AmateurisM, el FIGHTERS RAGNAROK... Vamos, que aquí ya te podrías dejar la semanada haciendo feliz (y rico) a MSX- MEN.

Pero si aún no habías comprado nada (¿qué no te había dicho que hoy en día puedes comprar soft y hard para esa máquina obsoleta? Que sí, hombre, que sí, que el pago de la entrada es un precalentamiento para que no te coja un calambre al ponerte la mano en la cartera y empieces a soltar billetes.) Pues o que te contaba, que si aún no te habías gastado un duro y creías que viendo a la Gillian Anderson en pelota picada ya lo habías visto todo, pues te hubieses encontrado con los SDMEXES [http://mesxes.msx.tni.nl]. Hubieses conocido al Ramoni, de profesión Hijo, al Marce, al Ramones (vaya vaya tribora!), hubieses sido inmortalizado en video por El Mato #34 y, ahora es cuando se te cae la revista de las manos, hubieses podido jugar y comprar el HAJIKU-MANIA, el BeatMania para MSX pero mejor, y tocar una GUITARRA fabricada, diseñada y pintada por el puto SaveR, enchufada a un TR, tronando guitarreos sacados desde el mismísimo Averno. De paso, podías pillarte el KAOTICA, cachondo juego donde los haya, que trata de montar caretos a ciegas (!), el AUTOJEJOME, un pseudo-güindonns para TR (pero este no se bloquea, que conste) y juegos japoneses importados de Japón (es que la novia del SaveR es de profesión japonesa, como la novia de Konami Man). Y encima podías chapurrear las cuatro frases que te sabes del Goku con esa peña, que por algo son emesequiseros. Pero ahí no está todo. Al ladito estaba el mejor, el más guapo, el más alto, el más fuerte, el más más: Konami Man aka Néstor [http://konamiman.msx.tni.nl] presentando a los pobres mortales como tu su última producción: NESTORKIT #1, que incluye el NestorBASIC 0.07 (te podías pillar el manual también), el NestorPreTer 0.2 y el NestorPlayer 1.0, con documentación y ejemplos. Sí, sí, riete tú del NestorBASIC, que tiene más pelotas que el caballo de Espartero. Pásate por sú página y a gossssaaaar!

Y que no se me olvide. Ese era el momento para comprar algún ejemplar de su fanzine fascineroso SDMexes, escrito en dialecto MSX/mallorquí y entrar a formar parte de la SECTA! Ya te imagino rapadito como un skinete, con unos platillos pegados con SuperGlue en los dedos rondando por los aeropuertos!

Una vez te hubieses podido desenganchar del HAJIKU-MANIA y del NestorBASIC, después te hubieses encontrado con el stand de CUOAM (Club de Usuarios de Ordenadores Alternativos del Maresme) [http://members.tripod. com/~tromax1], que como su nombre bien in-





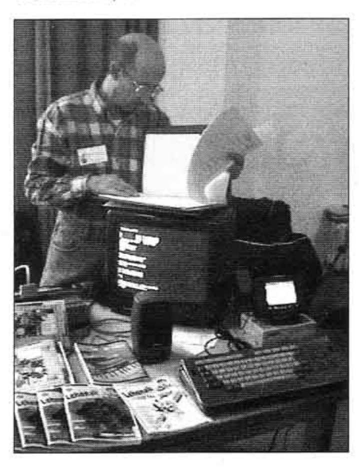




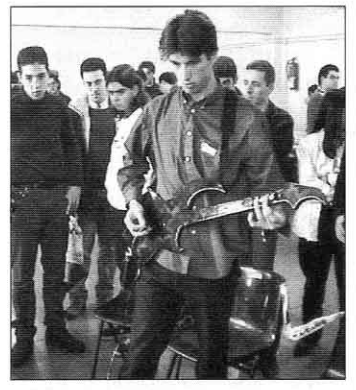
dican, dan la bienvenida a todo tipo de ordenadores alternativos, alternativos a las peceras obviosamente. Su máximo representante, TroMax [tromax@retemail.es], te hubiese deleitado con su MSX TR, y varias publiaciones de Amiga. Y te hubiese parecido un sueño al ver en directo un CD con el OS 3.5 de Amiga. Y tenían unas pegatinas muy cucas de cualquier sistema (MSX, Amiga, Atari, Dragon, Spectrum...) Y no te creas que es un tío cualquiera, se presenta en todas las Radikal Parties con su MSX y su Amiga, y a ver quien es el guapo que le dice algo, con lo grandote que es.

Al lado te hubieses encontrado con la familia de VAJ Club al completo [http://members.xoom.com/lehenak/msxinn.html], y agenciarte algún ejemplar de su fanzine LEHENAK que ya va por el número 10. Si te ha picado el gusanillo del Final Fantasy VIII y quieres saber más sobre este tipo de juegos, en cada número de su fanzine te explican con pelos y señales como acabarte de una puñetera vez un título diferente. Y pegar tiros con una pistola de SEGA adaptada al MSX. Y comprar los comics de la mangaka Veronica Velasco [soramane@hotmail.com]. Y flipar a topos con un mini/customizado/portable MSX conectado a una TV portátil. Y comprar los discos que vienen de suplemento con el fanzine en los que hay música, imágenes y juegos de MSX. Y el VAJ-Pal Converter, un útil aparato para ver como Dios manda los juegos japoneses. Y muchas cosas más que encontrarás en su página. Nota para los golosos: también encontrarás recetas de cocina, nyam-nyam!

En el fondo del recinto, como es costumbre, se atrincheraba el stand



de segunda mano, donde hubieses podido comprar o vender lo que quisieras, siempre y cuando fuera de MSX, claro. ¿Que buscas como un loco el VampireKiller? Allí estaba. ¿Que no hay nadie de tus amigotes que quiera tu MetalGear? Allí lo hubieses vendido. Y también te hubiera servido de avituallamiento, pues tenías a tu disposición latas de Coke.



–YA VALE! ME LO HE GASTADO TODO! HE TENIDO QUE EMPEÑAR HASTA AL GATO!

Haber traido la MasterCard o la VISA. Dando media vuelta, hubieses visto a los chicos de MOAI-TECH [mdopico@olemail.com], que te hubiesen ofrecido su fanzine en tamaño DIN-A4 que va por el número 4, y la aventura llamada NASH. Sólo te diré que lo primero que tienes que hacer al empezar el juego, es tirarte a un enfermera. Y es que el morbo tira que no veas! Al ladito hubieses conocido a Rafa Corrales de MSX PowerReplay [http://meridian.es/usuarios /replay], uno de los capos del MSX, que te hubiese informado sobre las reuniones que se llevan a cabo en la capital del reino (Madriz) y dar extensa información sobre la ADAM (Asociación para la Defensa >del Anime y el Manga) así como CDs con músicas y juegos. ¿Qué más quieres? MSX y animación nipona van cogiditos de la mano.

Después venían MEGASOFT [megasoft@retemail.es], fanáticos de los 8 bits que presentaban un CD MSX multimedia y dos recopilatorios. Al lado, la DIVISION HARDWARE de MOAI-TECH y Germán Diaz, reportero dicharachero de Hnostar [http://www.ctv.es/USERS/hnostar] (no me digas ahora que no sabes que qué es la Hnostar! La tienes en la mano!), donde podías actualizar tu interfaz IDE en directo, pegarle un vistazo y comprar fotitos de anteriores rus y morirte de envidia por unos juegos incunables que el señor Díaz mostraba para su regozijo y jolgorio, y para desespero y envidia de los demás. Allí tenía ni más ni menos que las versiones originales y japonesas del Metal Gear y del Aleste 2. Y es que los hay con más cara que espalda. Y al final (¿hubieses aguantado hasta el final?), ¿cómo te lo cuento para que no te coja un ataque? Pues que estábamos nosotros, Matra Corporation, a Hostile Apostle Evolution Engineering Company [http:// matra,cjb.net]. Nos hubieses conocido, a Z-0, a MK2 y a mí, S.T.A.R. Presentábamos lujos, excesos y tecnoplaceres que se ocultan en los oscuros callejones de las megalopolis. SCART BOX NAVARONE, para conectarle a tu MSX cualquier cable euroconector, MSXEMAT, glamourosas alfombrillas con el logo gigante de MSX, fanzines de SYNTAX importados oficialmente de Japón, fotos de nuestra estancia en Japón (he estado en Japón, he estado en Japón, he estado en Japón!), la preview de nuestra próxima producción: MOSCOW 2024, THE OLYMPIC MEGASHOCK, el fetish- erotic-videogame SEX BOMB BUNNY, protagonizado por Z-0 (recuerda que la hubieses conocido y te hubieses podido sacar fotos con ella!) donde guías a una simpática conejita que es atacada por brutales bestias como simpáticos tigres o angelicales gatitos. Y cada vez que vas completando casillas, vas destapando las nuviles curvas de Z-0! Y la repanocha: la preview del SEX BOMB BUNNY para GAMEBOY, pero no en un emulador, listillo, sinó sobre un CARTUCHO FÍSICO DE GAMEBOY! Lo podias haber visto en una GameBoy y/o en panorámica en una SuperNES con SuperGameBoy, llevamos dos cartuchos!



Y ahora la bomba: UNA AUTÉNTICA Y REAL MÁQUINA RECREATIVA con el SBB en pantalla vertical, con su mueble, su monitor, sus altavoces, sus mandos... Te lo hubieses pasado teta jugando por todo el morro al SEX BOMB BUNNY y viendo a Z-0 como se desnuda en el otro lado de la pantalla (¿ya te había dicho que el morbo tira mucho?)

Resumiendo, que si creias que el MSX eran las siglas del canal porno de Microsoft, pues siento decepcionarte. Que el MSX tira que te cagas, que si los españolitos estamos así de zumbaos, imagínate como deben de estar los japoneses. Que todo lo que te he comentado es de facturación actual, úsease desarrollado y comercializado en 1999, y que si no te quieres quedar de nuevo con esa cara de pasmao que ahora pones, pues que vayas ahorrando para venir a la próxima reunión de MSX que organizará la AAM el próximo 30 de Abril del 2000. Tranqui que no estarás solo. En esta reunión se han desbordado todas las espectativas y se ha batido tanto el record de asistentes como de exposición de novedades. Y hay gente y grupos de desarrolladores que no han podido asistir, como Manuel Pazos, JAM, Sutchan y seis mil millones de japoneses más que se quedaron sin billete de avión.



Pero a más a más, había performances: cada visitante participaba en un sorteo en el cual te podía haber tocado productos que los expositores ceden a la organización, se entregaron premios al mejor dibujo y al jugador que hiciese más puntos jugando al HajikuMania (que casualemente, el doble premio recayó en Verónica Velasco. Oye Mundo! Ha nacido una estrella!), e incluso nos metimos todos a cantar el karaoke de Mazinger Z que el puto SaveR había programado con el NestorBASIC (¿a qué ya no te ríes?) Tu también podías haber cantado, si hubieses venido, claro. Y yastá. Que puedes ver más fotitos en http://matra.cjb.net. ■









MadriSX'99

Texto Rafael Corrales (MSX Power Replay)
Fotografías MSX Power Replay & Matra

Este octubre celebrábamos el quinto aniversario del club, pensamos que la mejor manera de festejarlo sería organizando una nueva edición de la ya conocida internacionalmente feria del MSX en Madrid, MadriSX´99 - Especial Aniversario. Escogimos para ello el puente de Todos los Santos, creíamos que así podría venir más gente, aunque no fue así porque finalmente se echaron de menos muchísimas personas, y la asistencia de usuarios de Madrid fue penosa, apenas 17 usuarios de los 56 que estamos en la base de datos.

Sin embargo el encuentro resultó fantástico, no ya por las novedades, ni evidentemente por la asistencia, sino por el increible ambiente que se respiró en el encuentro. En total asistieron 72 visitantes y el número de expositores fue de 10, distribuidos en 7 stands, una cifra muy inferior a la del anterior encuentro.

Pero entonces...¿por qué el encuentro fue tan estupendo?, la respuesta es sencilla, el local resultó holgado, el ambiente fue relajado y familiar, nos conocíamos casi todos, y la calidad de los visitantes era excelente, pudimos disfrutar de la presencia de Martos, todo un mito en nuestro sistema, desde Tarragona pudimos conocer a Matra, un grupo que probablemente aportará muchísimo al MSX. Vinieron desde Holanda dos miembros del grupo NBNO que al igual que Sunrise, venían por primera vez a un encuentro de usuarios en España. Y vinieron de Valencia todos al completo, sin faltar Padial y la Z380 funcionando, Zorita, Konamiman y muchos etc.



Vamos a reseñar a los expositores presentes y que nos trajeron:

MSX NBNO

Mari Van de Broek y Raymond vinieron desde Holanda atraidos probablemente por la Z380, Madrid y la recomendación de Sunrise, y además agotaron absolutamente todo lo que trajeron para vender, tenían CDs recopilatorios de músicas para Moonsound, cuatro ediciones realmente buenas. Pudimos ver la revista en disco NV de Japón, diskmagazine desconocida por muchos usuarios, además de Japón trajeron un Premium Pack de juegos. Algo que les quitaron de las manos fueron unos libritos dedicados a trucos de juegos de Konami. No faltaron las XSW-magazine.



boh.ken & Majara

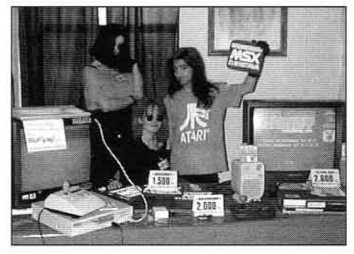
Que lástima que realmente no trajeran absolutamente nada para vender, de nuevo nos tuvimos que conformar con excelentes versiones casi finales de los juegos que ya esperamos impacientemente, como el Puddle Land, el Poder Oscuro y KPI Ball. Todos ellos están casi finalizados a falta de ligeros retoques, aunque como ya sabemos, es probable que puedan tardar bastantes meses más.

MSX Dreams & Club Mesxes

Jose Angel Morente y Jose María López Cid (moderador de R34. MSX) trajeron novedades que ya podrían haberse visto en MadriSX´99, la más destacada era el CD PSG Dre-

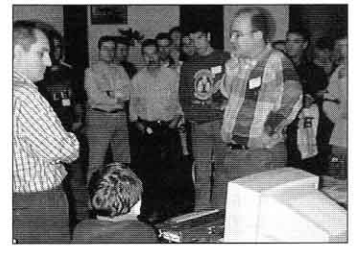


ams, que se agotaron por completo, este CD consiste en una recopilación de excelentes músicas originales de Konamis. Pronto tendrán una dedicada al Solid Snake. JAM presentó el Legacy 2.0, el que ya es para mucho el mejor recopilatorio existente, con cientos de ROMs, ordenadas, descritas y muchas de ellas auténticas piezas de museo inéditas y presentó varios picturedisks. Al lado Nestor Soriano, que por desgracia se quedó sin su compañero Mato#34, que estuvo a punto de venirse. Tenía unos excelentes manuales del NestorBASIC, Mesxes varias y la posibilidad de renovar suscripciones.



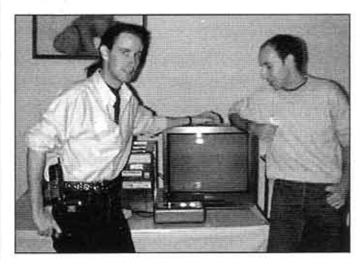
Matra

¡Por fin un juego nuevo!, Matra desde Tarragona venía por primera vez a Madrid y por fortuna pudieron poner a la venta el excelente juego Sex Bomb Bunny, protagonizado por una de sus miembros: Z-0 (los miembros son STAR, Z-0 y MkII). El juego gustó muchísimo, no solo por lo adictivo y vistoso, sino también por la calidad y jugabilidad del mismo. Además mostraron algo de lo que será su próximo juego, dedicado a unas olimpiadas en Moscú (año 2024). También vendían el adaptador RGB Navarone y las siempre útiles alfombrillas de ratón MSX, con el genuino logo del sistema.



LP Electronics & Zorita

En esta ocasión Leonardo y Daniel Zorita regentaron un stand de forma conjunta, el motivo era la presentación de la Z380 funcional, en una versión casi comercial, la expectación era muy grande y la presentación fue muy interesante para aquellos que tenían unos conocimientos elevados de informática, esto hizo que muchos profanos en la materia no se enteraran de casi nada, aunque hubo turnos para cuestiones de todo tipo. Zorita mostró la parte software y Padial la del hardware. Además Padial ya presentó la versión final de la tarjeta serial con conector PS/2 digital. Daniel Zorita enseñó una versión casi final del Sir Dan.

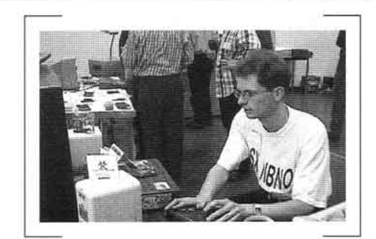


Second Foundation

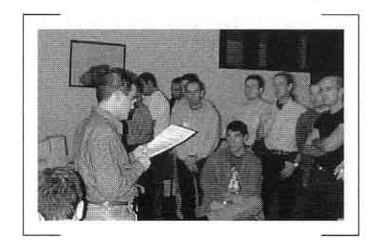
Mostraron en detalle el MMSX, en concreto una versión muy avanzada de lo que pretenden que sea el diseño final de este sistema, no tenía obviamente la Z380 como MPU, pero al menos si que se veía por donde iban los tiros del proyecto, no trajeron nada para vender, aunque si cogieron pedidos y enseñaron bastantes juegos de MSX.

MSX Power Replay

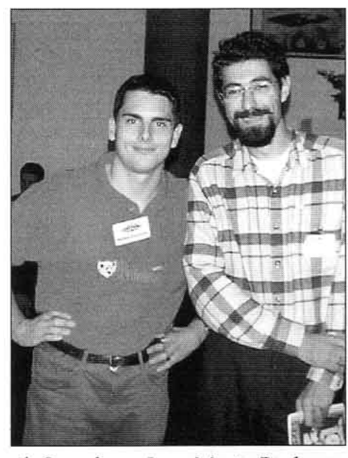
Tenía la misión de organizar el encuentro, y a eso nos dedicamos Rafa-



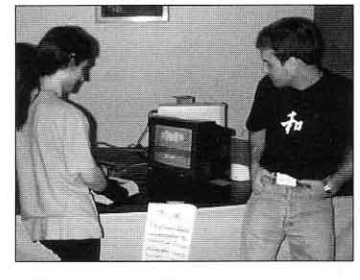




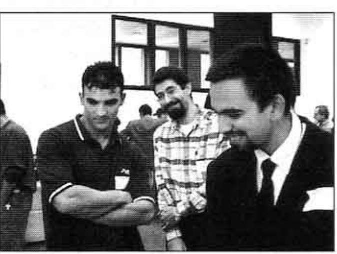




el Corrales y Jose María Pacheco, aunque Rafa si tenía algunas cosillas de los italianos y se encargó de los horarios, la comida especial y el stand de segunda mano, que este año estaba algo escaso de ofertas interesantes. En este apartado merece la pena reseñar que desde Valencia nos visitó un usuario llamado Manuel que está organizando una increible base de datos de todo el soft de MSX, hizo una excelente presentación y esperamos que tenga suerte y apoyo.



Y pasemos a la parte interesante...el encuentro fue planteado como una reunión de usuarios y por ello el club había organizado una gran comida que duró desde las 14 horas hasta casi las 17, de modo que buen parte del encuentro transcurrió en el restaurante chino, al que asistimos si nos salen bien las cuentas unas 34 personas, ha sido la primera vez que la tradicional cena en un chino se realiza en la comida, mientras que en la sala de la reunión estábamos holgados, en la comida las estrecheces en la mesa fueron constantes y no es rara la cara de asombro que tenían los encargados del restaurante cuando llenamos por completo una mesa que se nos quedó pequeña y fue necesario ampliar. Como hemos reseñado, lo mejor fueron los usuarios, conocimos nuevas caras como Matra, Sutchan (grafista del Puddle Land), Martos o los de NBNO.



Si no tuviste la suerte de venir te sugerimos que a la próxima no faltes, realmente el que no se acercó al encuentro se perdió una ocasión interesante para conocer muchas caras nuevas y ver a Martos que había incluso realizado nuevas adaptaciones para la reunión. Como todos los años el club organizó ruta turística por Madrid, guiados de la mano de Rafael Corrales los holandeses y otros usuarios andaron sin descanso para ver un poco de Madrid, se podría decir que todo el puente fue una larga reunión.

Han pasado casi cinco años desde aquel primer encuentro de usuarios en Madrid, e igual que empezamos, aquí estamos de nuevo la gran familia que formamos los usuarios de MSX, hay gente nueva, otros nos han dejado, y naturalmente algunos no pudieron venir a celebrarlo este puente, a pesar de todo creo que un pedacito de todos los usuarios siempre está presente en estas ocasiones, aunque sea en la distancia. Me encantaría que lo acaecido este 31 de octubre no haya sido un sueño, que cuando el día comienza desaparece, sino el comienzo de una larga etapa que espero podamos seguir viviendo juntos durante muchos años más de este milenio que ya llama a la puerta, sin los usuarios el MSX habría pasado a ser un recuerdo, de nosotros depende que el MSX siga vivo, porque el MSX vive en nuestros corazones, late al mismo ritmo y depende de nosotros.



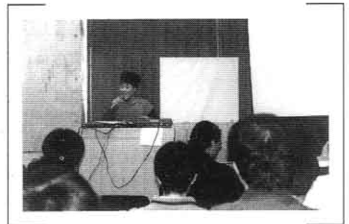


Esperemos vernos de nuevo durante muchos encuentros, sabed que para mi y para muchos lo mejor del MSX son sus usuarios, para mi el MSX es una forma de vida, una forma de ser que se ha ido fraguando desde que entró en mi vida aquel año, aquel 1985, aquella mañana cuando la casualidad cruzó mi vista con un ordenador blanco y una cadena musical, elegí aquel ordenador blanco y ahora estoy aquí redactando para todos vosotros este memorandum que confio os anime a seguir al pie del cañón todo lo que nuestros cuerpos aguanten, mi vida cambió con el MSX y se que sin el muchas cosas no tendrían sentido en mi vida, mi deseo es que el Retorno del Poder sea pronto efectivo, dos palabras que conforman este club, "MSX Power Replay", ¿retornará algún día?, solo Dios lo sabe, solo tengo claro que el MSX ya se ha unido a nuestra vida, y a todos nos ha marcado lo suficiente para considerarlo como parte de nuestra educación, me siento orgulloso de ser de la generación MSX. ■





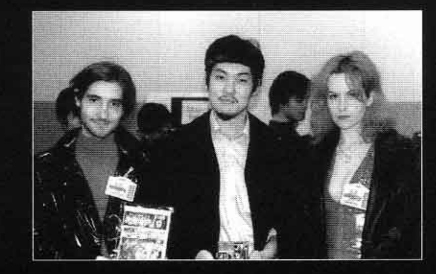




MSX World Expo'99

Texto Z-0 (Matra Corp.)
Fotografías Matra Corp.

En fin, pues que después de varios episodios personales y nada trancendentales, dos miembros de Matra, S.T.A.R. y Z-0 viajamos hasta Chiba, Japón, para acudir a la MSX WORLD EXPO'99. En principio debía ir yo sola (Z-0) pero por temor a posibles fallos de organización y el riesgo de quedarme 'abandonada' en medio de Japón, S.T.A.R. me acompañó a ultimísima hora.



Y es que las espectativas no eran nada buenas. He aquí un extracto de un mensaje de los organizadores:

1. We decide which software/hardware we'll demonstrate or not.

2. We'll try our best to display Matra products, but there is a possibility we'll run out of space. :(

3. All of the sales in MSX World Expo will take place in one concentrated stand. You are not allowed to sell by yourself.

4. We ARE ready to sell Matra products. Please tell me (1) number of copies (like "40 SBB packages and 50 MATs") and (2) their prices. Caution : We will charge 10% of your sales from software/hardware, and 8% of your sales from other goodies (MAT in your case). Rest of the sales (90% of software/hardware and 92% of the goodies) will be yours.

En definitiva, unas enmiendas bastante alejadas de lo que conocemos como una RU convencional. En resumen, que los SBB podían ser censurados, que existía la posibilidad de quedarse sin stand, que no podía vender los productos por mi misma y que la organización se llevaría un tanto por ciento de las ganancias obtenidas con NUESTRAS ventas.

Por suerte, gracias al aval de Takamichi Sukuzawa, pudimos presentarnos un día antes de la reunión para hablar con Mr. Pen, quien nos hizo un hueco en el stand reservado a Spain. Porque la concepción de Chiba era inteligente, hay que reconocerlo.

El Sábado 22, de buena mañana, partimos del hotel donde nos hospedábamos, el Keio Plaza Intercontinental Hotel, que se encuentra en el corazón de Shinjuku, con destino a Chiba.



La MSX WORLD EXPO se organizaba en el CIT (Chiba Institute of Technology), aprovechando la fiesta anual del centro, donde las aulas son cedidas para organizar toda serie de eventos. En la misma entrada del centro, ya se podían encontrar los típicos stands de alumnos en los que se ofrecían comidas, camisetas, posters y demás 'manualidades' clásicas de este tipo de fiestas. En la aula 652 se organizaba la reunión de MSX, y su montaje se pretendía fuera una exposición a los profanos de que es un MSX y su expansión por todo el mundo, de aquí que se abandonara en cierta manera el concepto de reunión de usuarios a secas para convertirse en una muestra de ordenadores. Y estaba muy bien organizado.

El aula se podría dividir en cinco apartados claramente diferenciados: rincón dedicado al lucimiento de habilidades, en cierto modo, de recreo, apartado de exposición del MSX clasificado por paises, apartado de exposición de juegos, taller de reparaciones y stand de venta. Por supuesto, la entrada era gratuita.

Al entrar, lo primero que se veía era a un simpático personaje, UP'S, con una performance a base de sintetizadores y módulos de percusión que cantaba composiciones musicales propias. Apoyaba el espectáculo con imágenes y animaciones hechas con su TR, que era emitidas a través de un proyector a una pantalla. Entre los interludios, aparecía un animador de Gigamix que, con un juego al estilo Quiz, animaba a los asistentes. Y lo hacía muy bien, porque todos se partían de risa con él.

En el apartado de MSX a través del mundo, se dividían las mesas con paneles explicativos en japonés y holandés (!), un gráfico con la bandera del país con diferentes modelos de ordenadores representativos de cada país y productos relacionados. La exposición empezaba con un par de aparatos soberbios de la colección privada de Mr Pen: un HB 10P de color ROJO! y un ROBOT, al cual se le insertaba un cartucho programable y era capaz de realizar las acciones de desplazamiento que se indicaban de forma completamente autónoma de cualquier ordenador.



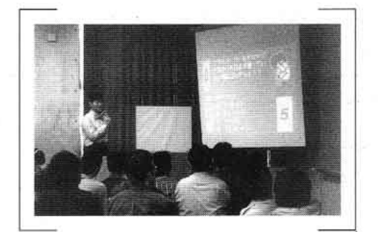
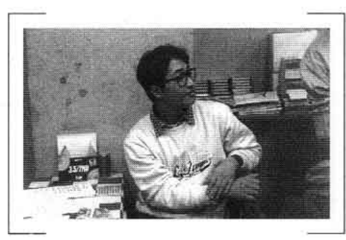
Al lado, en directo un MSX de Arabia Saudí, con su teclado en árabe y, alucinante, un CARTUCHO CON EL CORÁN.



En la esquina, el aparatado dedicado a Corea, con tres consolas de Daewoo, compatibles con el standard MSX. Lo más remarcable: su diseño, maquetas de locura para una película de SCI-FI.

Después podiamos encontrar diferentes publicaciones en formato fanzine, como la Popipu, MCCM y nuestra Hnostar, que hacía de nexo con el stand dedicado a España, donde se alojó Matra, exponiendo y tentando a la gente para que jugase al Sex Bomb Bunny y al Kaotica de SaveR. Lamentablemente, por problemas con el servicio de correos de nuestro país, no nos llegaron a tiempo varios ejemplares del Sonyc de Manuel Pazos, que nos ofrecimos a representarle.

A continuación, estaba el stand dedicado a Holanda, donde se podían videar diferentes demos y un expansor de slots, curiosamente a pesar del país dedicado, nipón.


En la otra esquina, se encontraba el stand dedicado a Brasil, con un TR conectado a otro expansor de slots y un CD-ROM que reproducía EVAs a modo de anuncio, con músicas de Evangelion y el tema 'Happy Nation' de Ace Of Base. Era curioso, porque se iban intercalando animaciones de diferentes dispositivos conectables a un MSX y secuencias tanto de la serie de Gainax como del videoclip de los suecos.

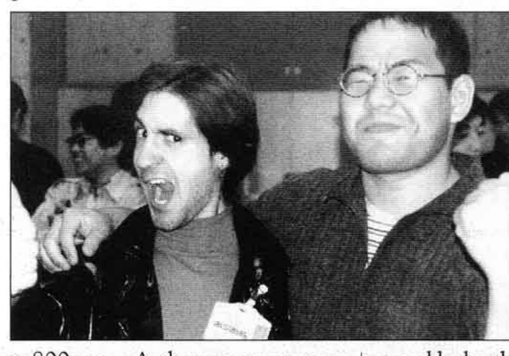


Y luego venía la sección dedicada a Japón. En contra de lo que puede parecer, no se exponía todo el poderío con el que estamos acostumbrados que nos llegue desde este país, sinó que dos ordenadores se limitaban a ofrecer imágenes del Magical Labyrinth Remix de Gigamix (ver Hnostar #42) y un teléfono móvil conectado presumiblemente a una BBS.

Y hasta aquí lo concerniente al MSX en el mundo. En la parte central del local, se podía testear la denominada 'area de juegos', disponibles en el stand de ventas. En primer lugar, se veía al Pleasure Hearts, un arcade de naves con scroll horizontal, y a su lado el Zone Terra, otro arcade de naves, pero esta vez en vertical. Y en la parte posterior del tinglado, un par de promos, el Niwatris, un complicado clon de Tetris, donde las fichas son sustituidos por aves (gallinas y demás) y un RPG, y aquí me debereis perdonar, porque se nos pasó apuntar el nombre.

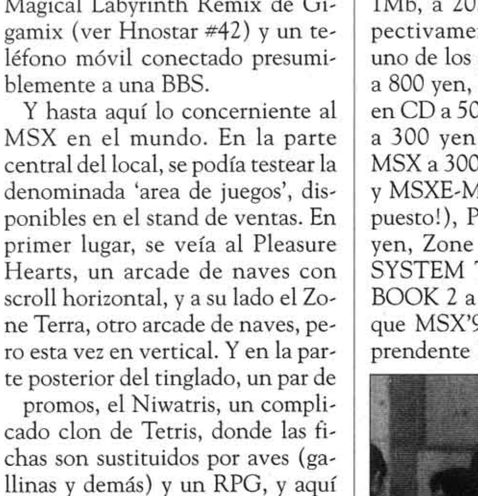
En la parte más apartada del aula, se encontraba el taller de reparaciones, donde creo que no se llegó a reparar ningún aparato, pues casi era un desguace por el estado de las máquinas que allí reposaban. Y rodeando esta área, tal vez lo mejor de la reunión. Para empezar, lo más sorprendente y atrevido que he visto en años: una AUTÉNTICA MINI BATERÍA que tocaba al son de los canales de percusión de un tracker. Una maqueta de batería que accionaba los diferentes pads (snare, bassdrum, hihats...) mediante percutores, controlada por un TR. Y para finalizar, pues diferentes emuladores para pecera, tanto en torre como en un portátil, y una SEGA Saturn con el CD Konami Collection, una recopilación de juegos de Konami aparecidos en MSX años ha.

Dominando el local, de punta a punta, se encontraba el stand de venta, con productos (y precios) dispares: NV's de Syntax (fanzine en disco, entre 800 y 1.000 yen), Orange Heads (recopilatorios de músicas, 1.500), T-shirts (con estampaciones de la Den Yu Land, '1:144 SCALE' en referencia a las maquetas, y a mi gusto la mejor, 'SYNTAX ERROR IN 2000', entre 3.000 y 5.000 yen), MegaSCSI de ESE-Factory (en dos versiones, de 256Kb y 1Mb, a 20.000 y 35.000 yen respectivamente. S.T.A.R. compró uno de los segundos), Eurolink #4 a 800 yen, Heartful (más músicas, en CD a 500 y en cinta de cassette a 300 yen), chapas con el logo MSX a 300 yen, Sex Bomb Bunny y MSXE-MAT (de Matra, por supuesto!), Pleasure Hearts a 1.500 yen, Zone Terra a 800 yen, DM SYSTEM TECHNICAL HAND BOOK 2 a 2.500 yen, un almanaque MSX'99 a 500 yen, y la sorprendente MSX MAGAZINE #1



a 800 yen. A destacar que esta MSX MAGAZINE está editada por Syntax, con el uso permisivo del nombre y del logo MSX por parte de ASCII Corp.

En esencia, esto es lo que se podía encontrar. Al finalizar el primer día de reunión, hubo un debate sobre la historia/futuro del MSX con respecto ASCII, y el segundo



día, un resumen de lo que había sido la reunión y un poco de planteamiento sobre que se denominó THE REVIVAL OF THE SURVIVOR.

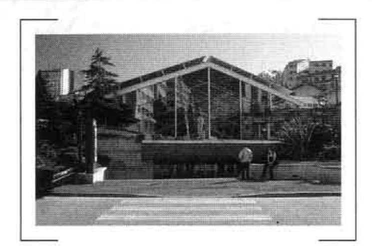


A resumidas cuentas, un concepto inesperado de reunión, planteado más al espectador que no está en el mundillo que no al usuario propiamente dicho. Una buena iniciativa de mostrar a los extraños que es el MSX, aprovechando la oportunidad que ofrecía una fiesta de todo un instituto.

Lo mejor: sin duda alguna, el comportamiento de los nativos, que si bien el primer día nos miraban con un poco de recelo (cosas del idioma), al segundo, tras continuadas charlas y contraste de opiniones (con diferentes traductores: el holandés Bernard, el francés Hervè, y los nipones Takamichi e Ikeda), comprendieron que Matra somos algo más que un grupo que iba de visita, sinó algo más grande de lo que parece, con ideas y proposiciones que a más de uno agradaron y aceptaron con entusiasmo. Es obligado decir, que el comportamiento de S.T.A.R. fue decisivo, llegando a una catarsis de los nipones al comprender que alguien de la otra punta del mundo puede comprenderlos, y si cabe, tratar y actuar como un japonés más, con una exquisita compostura y educación, con un tratamiento del concepto de honor y relación innatos. Los negocios que se cerraron con Imahi de Syntax, el intercambio de tarjetas, la ofrenda de presentes y las muestras de agradecimiento expresadas por el miembro de Matra, se vieron reflejadas recíprocamente, y con creces, por todos los allí presentes.

Lo peor: no lo es tanto, pero fue sorprendente que la organización de llevase un 10% de los beneficios, por una tarea que podiamos hecho nosotros mismos, tal vez (y sólo tal vez) mejor que ellos. Y como no, la falta de atención a los mensajes mandados por Matra para confirmar asistencia y apoyo de los organizadores. Pero tiene una lógica explicación: no saben inglés, por lo que nuestros mensajes, más que nunca, les sonaban a chino. ^_^

Y añadir que prefiero omitir un apartado de agradecimiento, tanto de más nombres como direcciones electrónicas, pues creo que del primero al último que allí estuvieron, merecen nuestro más sincero agradecimiento, y no quiero de ninguna de las maneras, errar tanto en omisión de algún nombre como de página en Internet. ■









Arroutada Party VII: La party de las diferentes escenas informáticas

La Coruña, del 9 al 11 de Octubre de 1999

La Arroutada, al igual que la Euskal (y otras), es una party a la que asisten centenares de fanáticos de los ordenadores, principalmente de PC y Amiga. Este año Hnostar decidió acudir al evento con el MSX y ver cómo reaccionaba la gente.

La primera vez

A pesar de que La Coruña está a apenas unha hora de viaje en coche desde Santiago, ésta era la primera vez que acudíamos a una party como esta, quizás animados también por Javier Dorado quien ya había estado en varias ediciones anteriores como visitante. También contactó con nosotros uno de los organizadores, Simón Neira, para facilitarnos todo tipo de información. Y posteriormente la revista @RROBA nos confirmó también su presencia. Y por si fuera poco un usuario MSXero de Mollet del Vallés, Manuel Montoto, también iba a acudir al encuentro... Y es que la Arroutada, al igual que la Euskal, es una party nacional de bastante prestigio a la que suelen acudir usuarios de todo el país, igual que sucede en los encuentros de MSX. Quien no pudo asistir en esta ocasión fue David Fernández 'Tromax', fundador del club CUOAM.

51 horas ininterrumpidas

Pues sí, los organizadores (**Asociación da Mocidade Informática Galega de A Coruña,** A.M.I. G.A.) decidieron que el evento transcurriría desde las 10 horas del sábado 9 de octubre hasta las 13:30 del lunes, lo que no sabemos es si alguien aguantó despierto todo ese tiempo...

Nosotros sólo acudimos el domingo, y el sábado lo hizo Javier Dorado, aunque tuvimos ocasión de charlar unos minutos con Javier durante la mañana del domingo. Por la tarde recibimos la visita de Antonio Fernández Otero, colaborador habitual de la revista.

Instalando el stand

La séptima edición de la Arroutada tuvo lugar en **Fórum Metropolitano de A Coruña**, bajo el **Parque Europa**, que pese a estar en un lugar muy céntrico no nos resultó fácil dar con la entrada. Una vez dentro sólo teníamos que contactar con Simón para que nos mostrase nuestra mesa reservada. Al poco tiempo aparecieron Gaby López y Andrés Gómez de la revista @RROBA, que se sentaron en nuestro stand. Ellos ya habían compartido la misma mesa el día anterior con Javier Dorado. A primera hora de la mañana no se notaba mucho movimiento, algunos usuarios empezaban también a montar sus ordenadores. El primer problema con el que se encontró la mayoría de los presentes fue que no funcionaba la red para acceder a Internet. A nosotros no nos preocupaba demasiado, ya que el Turbo R no lo íbamos a conectar a la red... pero las cosas cambiarían al poco rato. Nuestro MegaSCSI no arrancaba y no teníamos con nosotros el disco de utilidades del citado interfaz, sin él no podíamos usar el disco duro y casi todo lo que teníamos para mostrar estaba ahí. La única solución era bajar de Internet las utilidades de una página japonesa y pasarlas a un disquete, y esto lo conseguimos gracias al ordenador portátil de los muchachos de @RROBA (eso sí, antes tuvimos que movernos para conseguir que la red funcionase en el recinto).



No sabíamos muy bien qué llevar para exponer, así que decidimos no ir demasiado cargados (además, tampoco habíamos tenido demasiado tiempo para prepararlo todo con antelación), justo un MSX Turbo R, monitor, unos altavoces para escuchar el Moonsound, el Video 9000, disco duro y lector de CD, además de varios ejemplares de la revista, folletos, pegatinas, etc.

Nuestra mesa estaba un poco apartada del resto (en la zona de ordenadores alternativos), aunque era de agradecer pues teníamos muchísimo espacio para nosotros, al contrario que los demás.

La primera impresión

No podemos hacer una valoración global, pues sólo estuvimos una mañana y tarde del domingo, y según algunos lo mejor se exponía durante la noche, pero lo que sí podemos comentar es que allí cada uno va a lo suyo, y en general los usuarios no suelen echar un vistazo a lo que hacen los demás, porque además también resulta un complicado moverse. No se trata realmente de usuarios que vayan a exponer sus trabajos, y donde los visitantes puedan hacerles toda clase de preguntas. No, allí uno va con su ordenador y se puede pasar el día conectado a Internet, programando algo en Linux, probando o creando alguna demo, etc. Incluso si uno está interesado en ver como un 'artista' trabaja con su ordenador, lo tiene bastante difícil, porque hay que atravesar unos pasillos llenos de ordenadores, donde los usuarios están apelotonados, y si a esto añadimos los paraguas... ¿Paraguas? Resulta que el techo del recinto está cubierto de cristal, y el sol obligaba a ciertos trucos (paraguas, cazadoras, cajas...) para evitar los reflejos en las pantallas de los monitores.

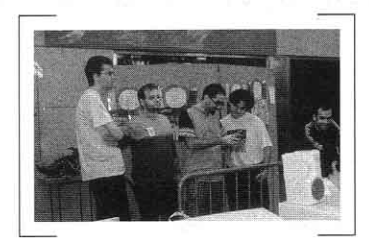
El MSX en la zona alternativa

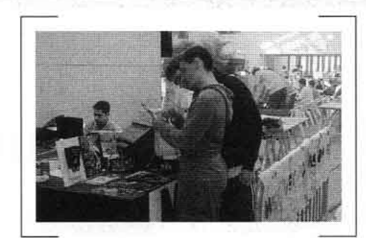
Desafortunadamente el evento está pensado casi exclusivamente para usuarios de PC y Amiga: proyecciones de demos e intros, concursos de demos, programación, 3D, programación en Linux, etc. Eso sí, también se vio alguna Play Station y la

Parties nacionales

Texto Jesús Tarela & David Fdez. Gisbert
Fotografías Jesús Tarela & David Fdez. Gisbert

Las parties nacionales pueden ser una de las mejores formas de promocionar el sistema MSX entre todo tipo de usuarios, mayoritariamente de PC aunque algunos de ellos son o han sido también usuarios de MSX. En nuestra visita a estas ferias nos hemos encontrado con varios usuarios de MSX, que desconocían totalmente la situación real del sistema. Tanto en la Arroutada, Euskal, como en otras parties nacionales es posible acudir como "expositor" o participante... aunque los encuentros MSXeros son, al menos para mí, mucho más interesantes y divertidos.






nueva Dreamcast de Sega que llamó bastante la atención a los asistentes.

La organización dividió el recinto en cuatro zonas: Zona Scene (coders, músicos, grafistas,...), Zona Linux, Zona Juegos (una sala aparte) y Zona 8 bits. Aunque creo que los únicos 8 bits que estuvieron presentes fueron nuestros MSX. Curiosamente tampoco vimos ningún Macintosh, ni antiguas consolas... Lo bueno de todo, y eso es lo importante, es que por nuestro stand pasaron bastantes personas, algunas se quedaban observando los videos EVA (¡gracias Manuel por enviarnos los videos!), y otras incluso nos comentaron que tenían o habían tenido un MSX. El amable usuario que nos prestó su videocámara para digitalizar con el Video9000, Rafael Pérez (L'Hospitalet) resultó ser también un usuario de MSX... También hubo gente que quedó sorprendida con la revista. Fue una lástima que no acudiesen muchos visitantes (la entrada era gratis, no así para los expositores que pagábamos 1000 ptas por persona) ya que la gente del exterior era la que más se paraba ante nuestro stand (y eso que no montamos lo que solemos hacer en los encuentros de Madrid...)

Agradecer a los organizadores que se hayan acordado de los 8 bits, pero nos gustaría haber visto más máquinas de los ochenta. La party contó con bastante afluencia de participantes, aunque pocos visitantes (al menos durante el tiempo que nosotros permanecimos allí). Eso sí, no tiene comparación con un encuentro de MSX, éstos resultan infinitamente mucho más divertidos, al menos para nosotros. ■



Euskal Party 7

Por David F. Gisbert 'Tromax'

El viaje

Salí de Calella (Barcelona) el 22 de julio, un día antes del evento, como cada año que he estado allá. Fue mi tercera visita a la Euskal, pero este año con un amigo en mi maletero, mi Turbo-R. Tuve que levantarme temprano, sobre las 5:00 de la mañana, ya que quería visitar un poco San Sebastián. Las otras dos veces no pude hacerlo. El transcurso del viaje fue bueno y sin novedades. Llegué en San Sebastiaán alrededor de las 14:00, buena hora para ir a comer. Posteriormente quise situarme y ver donde tendría lugar el encuentro. Estaba al lado del del año pasado. En el edificio, por cierto genial, ya me encontré con gente purulando, las instalaciones estaban abiertas, por lo que pude entrar para ver como era su interior. El aforo y la propia instalación era más grande que el año pasado.

Las instalaciones

Un velódromo entero para la party con un total de 5.000m², donde hubo mesas donde se colocaron monitores y ordenadores además de enchufes y sillas. Una pantalla gigante de 8x6, otra de 2x2 y un vidiwall de 5x5 metros. El local permaneció abierto las 24 horas para los participantes que se acreditaron, ya que éstos podían permanecer toda la noche e incluso con los ordenadores encendidos. En el velodrómo había vestuarios con servicios y duchas con agua caliente, y con un servicio de limpieza que se encargó de que todo estuviera limpio. Para dormir se habilitaron dos habitaciones contigüas, aunque hubo quien durmió al lado de su ordenador,. También había TV y canal interno privado, aunque se contó con la presencia de televisiones locales y nacionales en el evento, así como emisoras de radio.

La party

Durante los días que duró el evento se presentaron cosas, además de celebrarse concursos de demos, graficos,... como cada año. Pero tuve la ocasión de hablar con un veterano de esta party, una persona que ha estado en todas, quien me dijo algo que me sorprendió: fui el primer usuario de MSX en traerme un Turbo-R GT. Vi a Fireboy el sábado, los dos con una sonrisa de par en par al vernos y sabedores de lo que llevamos en la party, nos decidimos a montarlo todo, eso sí con algunos problemillas de cables, pero se solucionó en los minutos posteriores, y pudimos mostar a la gente que viera lo que podía hacer un MSX. Algunos se mostraron indiferentes, otros que se morían de verlo, algunos dijeron textualmente: –¡¡¡tío joder !!!! Qué pasada..– De todos gustos y formas de expresión de satisfacción, más de uno me dijo: –quiero tener lo que veo ahora en mis propios ojos–, y les facilité todo tipo de información como revistas, fanzines y grupos. Cuando puse módulos de Konami via Moonsound la gente alucinaba de la calidad. En fin, muchas anécdotas para contarlo en cuatro letras.



La noche del viernes y el sábado la pasé con unos amigos de Asturias, mis compañeros de mesa, del grupo AGAS (Amiga). Uno se llevó dos cajas de sidra... ¡qué dos noches fuera del recinto!, je,je, salimos algo mareados de sidra, pero nos lo pasamos como nunca. A más de uno del grupo le soprendió lo que yo decía siempre cuando hablaba con ellos por IRC, de lo que tenía, muy sorprendidos, pero al mismo tiempo orgullosos de estar al lado de un usuario como yo, hablando del MSX durante los tres días que duró la party. Se hicieron partiditas al Sonyc y Pentaro Odyssey, además de los míticos de Konami entre otros.



Si a alguien tengo que agradecer donde estoy ahora en el mundo del MSX, es a dos personas. una por hacerme saber lo que hay y el otro por enseñármelo, son: Fireboy y DOP. Desde aquí os saludo, desde mi mesa rodeado por mis dos amores, Panasonic FSA1-GT y Amiga 1200, ellos me lo dan todo, pero lo mejor vivir con ellos y convivirlo en multiplataformas sin distinciones y desmerecimientos, defendiéndolos por igual a capa y espada...

Si algún día vais a estos eventos, veréis a un usuario alternando los dos compañeros informáticos. Me gustaría veros y, como no, hablar de la movida de MSX, que no es poca, todo lo contrario, os espero... ■

Sir Dan "The lost years"



Por fin podemos disfrutar de este juego estilo "The Maze of Galious". Daniel Zorita, su autor, nos lo cuenta.

precio
consultar

autor
Daniel Zorita, Junio 2000

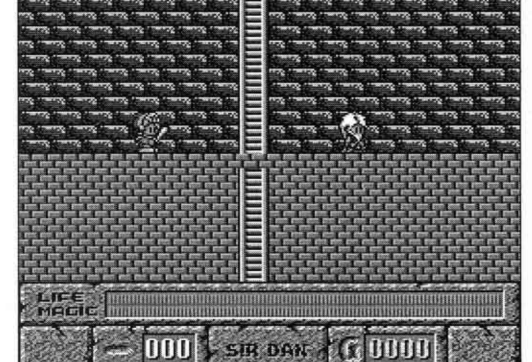
tipo
Aventura

música
FM-PAC, PSG

sistema
MSX2 o superior
128K RAM / 128K VRAM

distribuye
Club Hnostar
Tel. 981 80 72 93
email: hnostar@ctv.es

FutureDisk
email: neerbeek@tref.nl



SE NECESITA
COLABORACION PARA UNA SEGUNDA PARTE DE SIR DAN

- Gente atrevida y sin complejos.
- Con un e-mail al rojo vivo.
- Con un MSX-2 o un buen emulador.
- Con alguna habilidad apropiada.

Para las siguientes tareas:
- Construcción de pantallas
- Dibujar gráficos para las pantallas
- Pruebas de jugabilidad

Interesados contactar en dzorita@teleline.es

Al fin, tras mucho tiempo, he acabado el juego "Sir Dan". Así que me permito informaros de tan inesperado acontecimiento.

Introducción

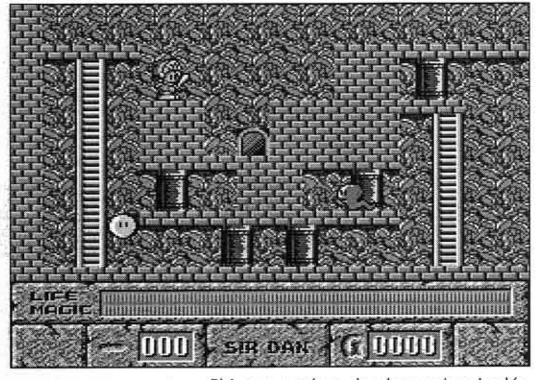
Como muchos ya sabréis, "Sir Dan" es un juego al estilo de "The Maze of Galious", pero aprovechando características de MSX-2. Como se puede ver en estas fotografías, se parece mucho, pues los gráficos de las pantallas son casi idénticos. Pero es un juego diferente, no vayáis a pensar que es una simple adaptación a MSX-2.

He creído que el hecho de volver al castillo del Galious sería muy interesante y curioso. De todas formas, no ha habido posibilidad de utilizar decorados nuevos, por falta de colaboradores, tanto a nivel gráfico, como a nivel de construcción de pantallas. Hay muchos gráficos originales que no han sido incluídos en este juego, y que están a la espera de una posible segunda parte, si es que se encuentra la colaboración necesaria.

Descripción del juego

Pero centrémonos en esta entrega: Al comenzar la partida, el jugador se encuentra en la misma pantalla inicial que el el "Galious". Allí, un anciano con túnica, comentará algo al respecto de lo que hay que hacer. A medida que se recorren las pantallas adyacentes, se observa que hay diferentes enemigos, así como unos cofres que se abren "a punta de espada" y que contienen valiosos corazones de energía, y otras cosas. Algunas pantallas no son exactamente iguales a las originales. De hecho, al principio, no se puede recorrer libremente todas las pantallas del castillo. Antes hay que conseguir ciertos objetos, o realizar ciertas acciones. Los personajes repartidos a lo largo del castillo, dan importantes pistas. También hay lápidas de piedra con inscripciones que se pueden leer.

El manejo del protagonista no tiene ningún secreto. El movimiento es muy parecido al de "Popolón". Puedes usar la espada, así como disparar cuchillos o bolas de fuego. Hay que tener cuidado de no tocar a los bichos, para no perder energía, y recorrer el castillo, buscando el objeto indicado. Una de las principales diferencias es que los "mundos" son distintos a los del "The Maze of Galious". Hay unos pocos menos, pero con gráficos distintos.



Aquí no incluiré fotografías de las pantallas de los mundos, para que sea una "sorpresa". La mecánica de los "mundos" es algo diferente, aunque se basa en lo mismo: encontrar la pantalla del "bicho grande" y derrotarlo.

Para fortuna de los jugadores, la partida se puede grabar a disco. Para ello, hay unos "save-points" repartidos por el castillo. Se encuentran detrás de las pequeñas puertas negras. Una estatua de mujer, será la que nos permita grabar la partida, a cambio de unas monedas. Y de paso, obtener un poco de energía extra.El número de pantallas del juego supera las 250, con lo que creo que será bastante entretenido.

Nada más que comentar sobre el juego en sí. Es bastante intuitivo, y no requiere complicadas explicaciones. Obviamente, como autor del mismo, no voy a dar ninguna valoración. Eso deben de hacerlo los que consigan el juego, y quieran dar su punto de vista.

Opciones y Manejo

Como opciones durante el juego, se puede hacer una pausa, cambiar los Hz de la pantalla, des/activar sonidos y música, ajustar la pantalla, o abandonar la partida.

Se puede jugar con teclado o con joystick. En el caso de joystick, se ha utilizado un sistema que permite jugar sin tener que usar para nada el teclado: Pulsando la tecla de "arriba" durante un tiempo se activa el menú de objetos. Pulsando el botón de disparo durante un tiempo se alterna entre "espada" y "fuego".

Si alguno tiene un Joypad de esos de 4 botones (los 2 extra de "Run" y "Select"), esos botones extra se pueden utilizar para acceder directamente al menú de objetos, y para usar el otro disparo.

El juego está en dos lenguajes: Inglés y Castellano. Desde el menú inicial, se puede elegir uno u otro. No se descarta el traducirlo a otros lenguajes, si hay alguien que se encarga de ello. No son muchos textos, y son muy sencillos.

Sir Dan se puede instalar en disco duro, simplemente copiando todos los ficheros del disco. También funciona perfectamente en emuladores de MSX, aunque seguro que la música pierde mucha calidad. Aprovecho para decir que las músicas las hizo "Wolf", que son para FM, y que merecen la pena. Quien no tenga FM tendrá que conformarse con escuchar solamente los ruidos a través del PSG. En el caso de los Turbo-R, el juego funciona bajo R800 logrando una mayor suavidad de movimiento.

Algunas características técnicas:
- -FM opcional (necesario para escuchar las músicas)
- -Funciona bajo MSX-DOS 1 y MSX-DOS 2
- -Instalable en disco duro
- -Indistintamente 50 ó 60 Hz
- -Funciona con R800 o con Z80.

Distribución

El juego ha sido especialmente realizado para entregarse con la FutureDisk #43. Más adelante (aprox. un mes después) se pondrá a la venta de forma independiente a través de Hnostar.

La entrega de FutureDisk se limita al disco con su etiqueta (pues un número suelto de dicha diskmagazine cuesta menos de 500 pesetas). La entrega de Hnostar quizá añada una caja de plástico con su etiqueta. El precio de venta también será muy bajo.

Espero que sepáis valorar positivamente este producto.

En cualquier caso, os pido que no copiéis o paséis el juego.

Daniel Zorita

Kyokugen

Llega a Europa un espectacular juego japonés que nos recuerda al mismísimo Aleste



precio
2.300 ptas. (abonados Hispasoft)
2.600 ptas.

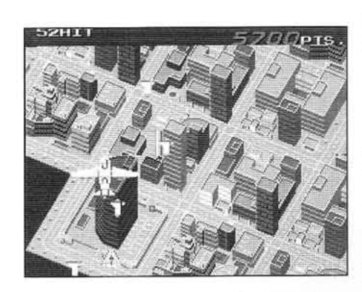
autor
M-KAI 1997

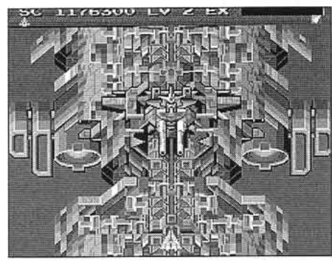
tipo
Shoot'em up

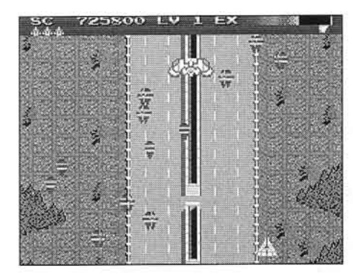
música
MSX-Music

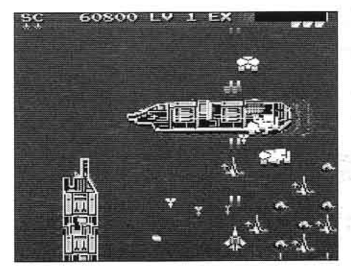
sistema
MSX2

distribuye
Club Hnostar
Tel. 981 80 72 93
email: hnostar@ctv.es









A los nostálgicos amantes de los shoot'em up (en especial de la saga Aleste) este juego nos llega como caído del cielo. Nos encontramos ante un arcade de los buenos, de los de antes, pero con cosas nunca vistas (al menos en MSX) en juegos de este tipo.

Kyokugen data de 1997 y su creador es M-kai. Os preguntaréis por qué no se ha sabido nada de él hasta ahora (aunque puede que halláis oído rumores, pero poco más), pues según parece, al creador no le hacía ninguna gracia distribuirlo en Europa por el tema del pirateo. En mi opinión, es mejor vender 20 copias que ninguna, pero bueno, cada uno es libre de hacer lo que le plazca. El caso es que parece que ha cambiado de opinión y está siendo distribuido por MSX-Info Blad en Europa, además de estar traducido al inglés.

El juego

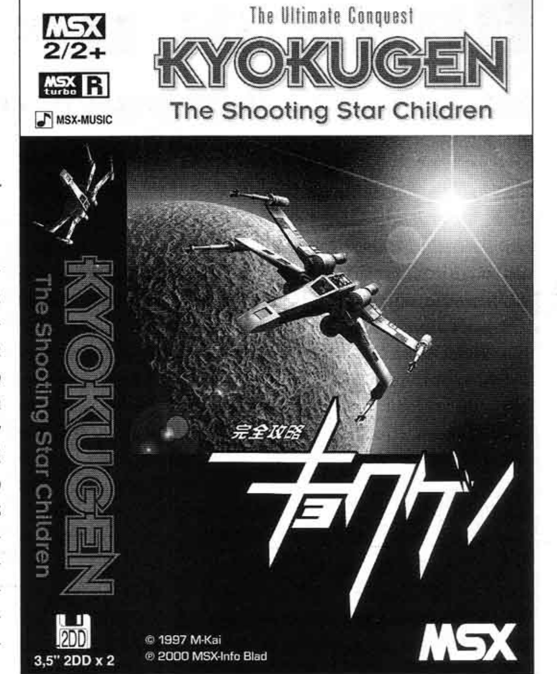
Para empezar, el juego en japón se presenta en 2 discos, con sus pegatinas en blanco y negro, y un pequeño manual en japonés, del cual (excepto algunos agraciados) entenderemos lo mínimo. Pero la versión europea incluye caja con carátula en color, manual y pegatinas en color diseñadas e impresas en España por Hnostar (los propios japoneses han quedado asombrados). Se puede jugar tanto con joystick como con teclado, utilizando extrañamente la tecla GRAPH para el disparo normal, y SPACE para el ataque especial.

Tras una presentación más bien cortita (pero intensa), la siguiente grata sorpresa es la pantalla de presentación, en la que se simula una cámara viajando a toda velocidad sobre el mar, un efecto muy logrado.

Existen 4 opciones diferentes en el menú principal y son:

• **Adventure:** Este es el modo típico en cualquier juego de naves. Al elegir esta opción podemos elegir una entre doce(!) naves diferentes, cada una de las cuales está dotada de un armamento distinto. Además, cada nave tiene sus propios parámetros de velocidad, ataque y defensa, así que tendremos que ver qué tipo de nave se adapta más a nuestra forma de jugar.

Una vez jugando, se nos muestra una barra con nuestro nivel de experiencia, nivel que aumentamos recogiendo unos pequeños símbolos que dejan los enemigos al ser destruidos. Cada vez que la barra llegue al máximo, se producirá una gran explosión (como cuando hacemos un ataque especial) y nuestra nave subirá de nivel, aumentando el poder de nuestros disparos. Desconozco cual es el nivel máximo que se puede alcanzar, pero yo he llegado al menos al sexto nivel.



El autor del presente artículo comenta aquí la versión original japonesa, por lo que algunos datos pueden diferir de la versión europea, que es la que se distribuye actualmente.

El objetivo principal es completar los ocho niveles (al menos eso creo, ya que no le he terminado todavía) y acabar con todos los enemigos finales que aparecen. Cada vez que completamos un nivel se nos explica algo de historia antes de comenzar el siguiente, pero en japonés, claro.

• **Time attack 3 min:** En este modo jugamos con una nave que no aparece entre las doce del modo historia. Esta modalidad consiste en hacer el máximo de puntos en 3 minutos, hasta que destruyamos al monstruo final o hasta que nos quedemos sin vidas. Casi todo lo que aparece en esta pantalla se puede destruir y aumentar nuestra puntuación. Además parece que en algunas casillas se encuentran atrapados el resto de pilotos, y al liberarlos nos dan puntos.

Realmente, este modo se parece muchísimo al juego Gal Force en la parte del espacio en la que rescatas a tus compañeras, aunque mejor gráfica y técnicamente además de ser mucho más adictivo.

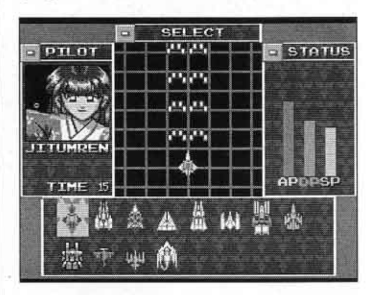
• **Time attack 5 min:** Esta modalidad, es igual que la anterior, pero en vez de 3 minutos, dispondremos de 5.

• **Options:** Al elegir esta opción, nos aparecerá otra pantalla en la que podremos elegir desde el número de vidas, el nivel de dificultad (de 0 a 7) y el procesador a utilizar, hasta ver los records en las diferentes modalidades, ver las veces que hemos jugado en total y con cada nave, etc. Hay que tener en cuenta que la configuración queda grabada en el disco, así no tendremos que cambiarlo cada vez que volvamos a jugar.

Conclusión

Para concluir, diré que se trata de un excelente juego en la línea de nuestro idolatrado Aleste 2, francamente me parece de lo mejorcito del género.

En su favor puedo destacar su gran adicción, la espectacularidad y variedad de los ataques y los efectos que se utilizan en él, efectos que hemos visto mil veces en demos, pero nunca aplicadas a juegos.



Además de su gran dificultad, que aunque es regulable, al jugar en el nivel 4, que es el nivel 'normal', realmente se hace durillo (cosa que personalmente me encanta!). Las músicas no deslumbran, pero cumplen su cometido, sin hacerse nada monótonas, y los efectos de sonido están bastante bien.

Como puntos negativos, diré que gráficamente el nivel no es tan alto como el técnico, más que nada porque todas las naves están hechas con sprites, con las ventajas e inconvenientes que esto conlleva, muchos y más rápidos enemigos pero quizás algo de confusión a la hora de jugar.

Total, un juego altamente recomendable. ¡No os lo perdáis!

David Fdez. Benages

Realms of Adventure

Nuevo macro RPG de Umax presentado en Tilburg 2000

precio
2.500 ptas.
(Master Disk que incluye estuche y manual en inglés)

autor
Umax 2000

tipo
R.P.G.

música
FM-PAC

sistema
MSX2 o superior

distribuye
Club Hnostar
Tel. 981 80 72 93
email: hnostar@ctv.es

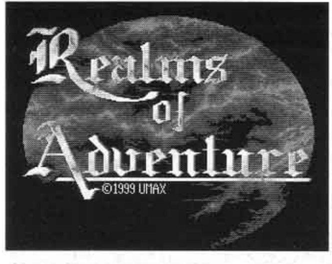
Realms of Adventure es un RPG de enorme fantasía que no sigue un desarrollo lineal. Que el desarrollo no sea lineal significa que no tienes que seguir una ruta preestablecida en el juego (haz esto ahora, luego haz aquello, más tarde haz esto etc.) como es el caso en la mayoría de los RPGs de MSX.

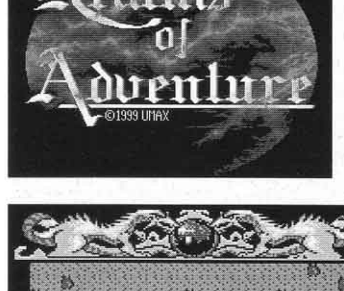
Realms of Adventure tiene un aspecto bastante parecido, a primera vista, a The Lost World. Sin embargo, incluye una serie de cambios muy importantes:

- Las escenas del juego son a escala real. En The Lost World las aldeas, los pueblos etc. aparecían pequeños. Cuando entrabas en uno era cuando se convertía en escala real. En ROA (Realms of Adventure), todo está en escala real.
- Gráficos mucho mejores
- Un argumento mejor
- Muchas más animaciones (incluyendo animaciones a tamaño grande) en las areas

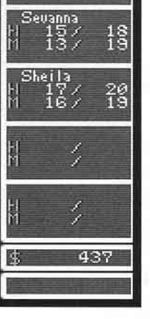
Pero los cambios más importantes se hallan en el motor del juego:

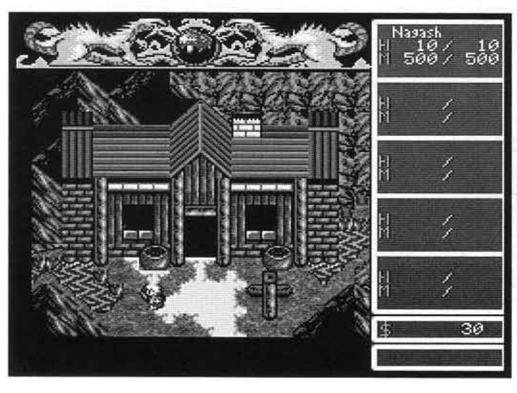
- El juego se adapta a tus acciones. Durante las conversaciones con los personajes, podrás elegir tus propias respuestas. Así mismo, estas respuestas influirán en el transcurso de la partida y en misiones posteriores! (de modo que podrás actuar como un tipo duro y el mundo te reaccionará de manera diferente a cuando vas de chico bueno!)
- Enemigos animados en el modo batalla!! (como en Illusion City!)
- Ataques de magia animados en el modo batalla!! (como en Illusion City). Incluye magias realmente espectaculares!
- Cada enemigo puede tener unas habilidades particulares!
- El modo de batalla está basado en la velocidad (los personajes más rapidos podrán realizar más acciones que los lentos – compáralo con el Dragon Slayer 6)
- Más de 150 armas y 70 hechizos!
- Puedes encantar tus armas del modo que quieras y crear nuevas armas mágicas (por ejemplo: si encantas una espada con el hechizo Fuego obtendrás la Espada de Fuego)
- Durante la partida podrás crear tu propio grupo de personajes! (Te irás encontrando con muchos personajes. Podrás elegir a aquellos a quienes quieras unirte y a los que no)
- 4 clases: Guerrero, Hechicero, Pícaro y Cura. Cada clase tiene habilidades particulares.
- Acción en las escenas del juego
- Y mucho mucho más!



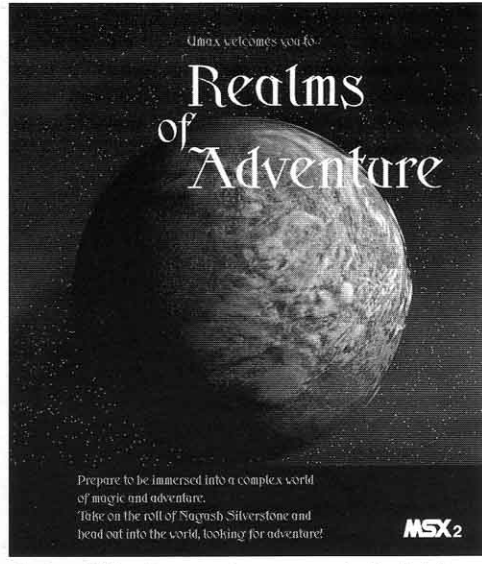








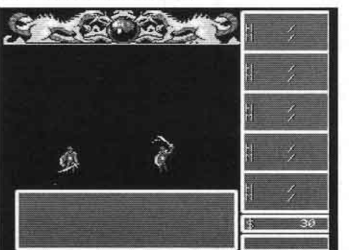
Pero creo que la diferencia más importante de todas son las MISIONES. RoA está repleto de Misiones (grandes, pequeñas, medianas).



Realms of Adventure se entrega en un estuche de lujo, con un manual en inglés de unas 50 páginas.

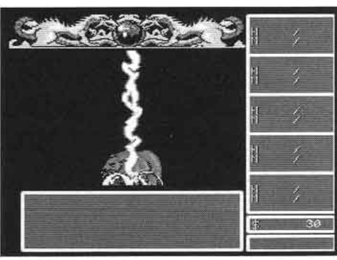


Una Misión es a menudo una petición que te encarga un personaje para que hagas algo (encontrar un objeto, derrotar a un monstruo etc.)



Realizando estas misiones obtendrás todo tipo de objetos tales como otros objetos, oro, armas. Además, por realizar estas misiones obtendras experiencia (EXP). Sí, derrotar enemigos ya ha dejado de ser la fuente principal para obtener experiencia y oro!!! (aunque luchar contra enemigos en RoA es muchísimo más divertido de lo que pueda ser en PA3 o The Lost World, gracias a las animaciones y los diferentes tipos de ataques de los enemigos!

En RoA, interpretas el papel de Nagash Siverstone. Nagash ha partido de su pueblo natal para descubrir el mundo. Al comienzo de la partida, Nagash entra en Abernus: el que fuera pueblo natal de su héroe de leyendas favorito, Jain Fairstrider.



Desde ese lugar comienza tu aventura. Aparecerás en la partida y vivirás aventuras. A medida que vayas avanzando en ellas, el argumento irá tomando forma.

RoA será distribuido en varias partes. Con el lanzamiento de cada una podrás ir avanzando más en el juego. Roa NO está compuesto de partes separadas, sino que todas juntas forman una unidad: todas las partes en su conjunto conforman este gran RPG!

La primera parte está compuesta de un disco. Sin embargo, la segunda parte y siguientes ocuparán tres o cuatro discos. De modo que cada parte es por sí misma un RPG completo!!

Peter Meulendijks

Nuestro especial agradecimiento a MANUEL SOLER por la traducción al castellano del presente texto

Sex Bomb Bunny

El grupo Matra nos presenta su primera producción para MSX

precio
2.600 ptas.

autor
Matra 2000

tipo
Habilidad

música
PSG

sistema
MSX2, 64K RAM

distribuye
MATRA Corp.
email: xrc@nil.fut.es

Este es el nombre del lanzamiento con el que ha debutado el nuevo grupo de Tarragona que ha irrumpido en el mundo del MSX: Matra.

Falta hacía una novedad en cuanto a juegos se refiere, y si encima viene de gente cercana a nosotros, pues mejor.

Este divertido juego es un fantástico clon de un clásico de recreativa que la gran Konami hizo allá por el año 81: el Amidar.

Se trata de ir recorriendo con nuestro personaje toda la pantalla para ir rellenando todos los cuadros que la componen, mientras evitamos que nuestros terribles enemigos nos maten.

El juego además, tiene un tinte erótico, pues mientras en el Amidar original, los cuadrados simplemente cambiaban de color, en Sex Bomb Bunny van dejando ver una digitalización de bastante calidad donde la protagonista es la mismísima Z-0, la chica de Matra que tiene el pelo rojo.

Cuando hemos completado una pantalla, se muestra la digitalización completa como recompensa. Cada dos niveles completados, podemos asisistir a unas escenas cómicas muy divertidas, y que hacen homenaje a juegos clásicos de la era de los 8 bits.

Cada Round tiene además un límite de tiempo que aparece en forma de conejito en el marcador de la pantalla, a la derecha. Si gastamos este tiempo, los enemigos se nos cepillarán en un pis pas.

Esto es una descripción a grandes rasgos. Ahora analizaremos con más detalle el juego.

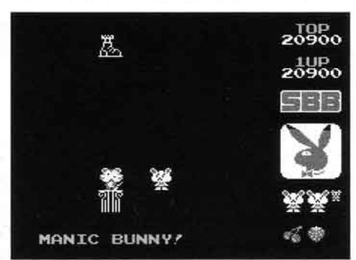
Lo primero que nos aparece es una pantalla azul con al logo de Matra en blanco muy bien transferido, con un bonito antialiasing en los bordes.

Justo después, se dibuja una rejilla de test idEntica a la que se veía en las coin-op clásicas cuando reseteábamos la máquina. A continuación, una digitalización y un mensaje dice "Easy to Learn, Tough to Master" Y no les falta razón.

Ya a la derecha podemos apreciar el marcador del juego, exactamente igual que un juego clásico de recreativa.

Lo siguiente en aparecer es el título del juego, con un diseño impecable, el logo MSX2 y los créditos del juego que van apareciendo "typeados". Si dejamos la demo, aparecen los sprites de los personajes con su respectivo nombre. A continuación aparecen las instrucciones del juego.

Todo está cuidado hasta el último detalle para darle al juego un feeling total de recreativa. Incluso la pantalla aparece en modo overscan (isí, los bordes han desaparecido, la imagen ocupa la pantalla del TV al completo!). Lo que más llama la atención llegado este punto es que no parece que estemos ante una producción amateur, sino que da una severa impresión de haber insertado en nuestro slot un cartucho de Namco.



Bueno, sin poder resistir más la tentación, pulsamos la barra. iSí! Esto es una auténtica recreativa. Fantásticos sonidos en PSG invaden nuestros oidos, haciéndonos vibrar y sentir las mismas cosquillas en el estómago que sentíamos hace unos años cuando probábamos un nuevo cartucho de Konami, o nos bajamos a las boleras de la esquina a gastarnos los cinco duretes que le habíamos mangado a nuestra mamá.

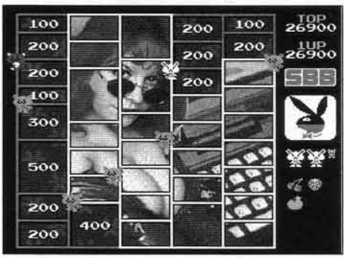
La melodía con la que empieza el juego es soberanamente bestial. Tiene una frescura y una gracia a las que ya estábamos desacostumbrados. Insisto. Todo hasta ahora huele a recreativa, nada hiede a producción amateur.

Pero bueno, sigamos, que hay que jugar .... Empezamos a movernos por la pantalla y a rellenar celdas. La jugabilidad es perfecta, tanto con cursores como con joystick Telemach. Los personajes son unos sprites hechos a 16x16 que no tienen nada que envidiar a los de una recreativa o cartucho al uso japonés.



La melodía de fondo sigue siendo divertida, amena, y con el encanto de aquellos juegos que nos hicieron engancharnos al MSX y haber llegado hasta aquí. Las animaciones de los sprites (llamados por ellos como Animaltronics) son intachables. Si conseguimos acabar dos rounds seguidos, asistiremos a la primera escena visual, que rinde homenaje al Manic Miner. El resto, mucho más divertidas, os las dejo para que las descrubrais vosotros mismos.

Reflexión final: ¿Vale la pena soltar 2.600 pelas por un Amidar? La respuesta es SÍ. No sólo estás comprando un Amidar. Estás comprando mucho más. Para empezar, el poder sentir que una gran compañía ha sacado un juego nuevo a estas alturas. Y esto no se paga con dinero. Es tanta la sed de novedades, que encontrarse con una que además no da la impresión de ser un producto amateur es un auténtico lujo que merece la pena no desperdiciar.



En segundo lugar, con esas 2600 ptas. estamos premiando el ritmo de trabajo que este grupo se ha autoimpuesto y que hasta ahora están cumpliendo. En dos reuniones, a un mes de distancia cada una, han presentado sendas novedades. Primero este SBB. Para cuando estas lineas sean impresas, habrán presentado ya finalizado el Moscow 2024 y la preview de algún otro juego. Es decir, una media de ¿un juego cada 40 días? Eso vale más que 2600 pesetas que es lo que valen un par de cubatas.

Se podría comentar muchas más cosas buenas sobre este juego, como el acabado del "package" original, y el altísimo nivel de adicción y dificultad. Pero no hace falta que os diga nada más. Con lo que habeis leído os debería bastar para lanzaros a por un ejemplar del juego.

Jose A. Morente



Final Bout

Gokuh es el protragonista de este juego de lucha desarrollado en nuestro país por Imanok

precio
1.500 ptas.

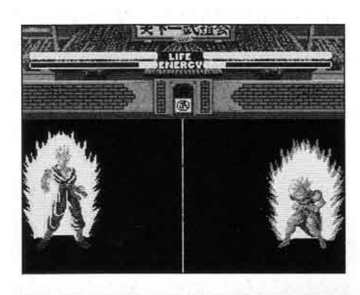
autor
Imanok 2000

tipo
Lucha

música
FM PAC

sistema
MSX2

distribuye
Imanok - David Fernández
Tel. 93 386 25 95
Email: FernandezDav@mail.bancsabadell.com







Hola a todo el mundo. Con este pequeño artículo pretendo comentar (todo lo objetivamente que pueda) y dar un poco más a conocer mi última 'producción': 'Final Bout'.

Ante todo, y para no decepcionar a nadie, aclarar que en este juego no existe la lucha cuerpo a cuerpo, sino que los combates llevan a cabo mediante ataques de energía, así que no es un tipo de juego de lucha como los que estamos acostumbrados a ver.

El juego está ambientado en la historia de Gokuh y sus amigos guerreros, concretamente en la época en la que el malvado Babidí pretende apoderarse del universo con la ayuda del monstruo Boo.

MODOS DE JUEGO

En el menú principal se puede elegir entre tres diferentes modos: Story Mode, Battle Mode y Music Mode.

STORY MODE

Este es el modo I jugador. Este modo no consiste en elegir a un luchador y eliminar al resto, sino que los combates se suceden siguiendo 'aproximadamente' el guión de la historia original. De esta manera, para ser coherentes con dicha historia, en cada combate el jugador controlará al luchador que venció (o dominó) el mismo, así que habrá ocasiones en las que se controlará tanto a 'buenos' como a 'malos'.

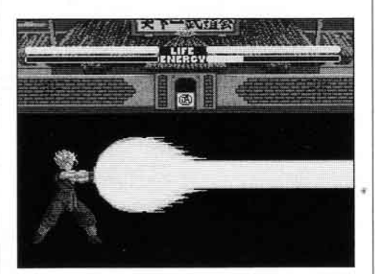
Entre combate y combate aparecerá una demo en la que se irá explicando el transcurso de la historia.

BATTLE MODE

Este es el modo 2 jugadores. Al elegir este modo en el menú principal, aparecerá la pantalla de selección de jugadores. Aquí cada jugador puede elegir su luchador, siempre y cuando ambos no quieran combatir con el mismo, además de elegir el escenario en el que se quiere luchar.

MUSIC MODE

En este modo se pueden escuchar todas las músicas que aparecen en las distintas partes del juego.



EL COMBATE

La acción se desarrolla en una pantalla con una línea central que divide las dos zonas donde se encuentran los luchadores que se enfrentan. Dicha línea representa que los luchadores se encuentran a una distancia mayor de la que se ve en pantalla.

Para realizar los diferentes movimientos se deberá hacer la correspondiente combinacion de teclas. Todos los personajes tienen los mismos movimientos, con motivo de facilitar su manejo.

Cada jugador dispone de dos indicadores de energía, una es la barra de vida, y la otra, la barra de energía propiamente dicha. Un jugador es derrotado cuando se consume su barra de vida. La barra de energía (que inicialmente está a cero) se recarga con el movimiento correspondiente, y cada ataque que se realice consumirá más o menos energía según la potencia del mismo. En el momento que un ataque necesite más energía de la que el jugador dispone, éste será capaz de realizarlo, pero quedará debilitado durante algún tiempo.

En el momento que un jugador lanza un ataque de onda a su contrincante, éste último (si no se encuentra debilitado) podrá devolverlo o pararlo si se efectua correctamente el movimiento. Al devolver el ataque, las dos ondas de energía chocarán violentamente. En este momento sólo cuenta lo rápido que se sea 'machacando' teclas. El jugador más rápido conseguirá que su onda llegue al contrario. Sin embargo, si el contrario no se encuentra debilitado podrá de nuevo intentar devolver o parar el ataque.

CONCLUSIÓN

Se trata de un juego diferente a los habituales dentro del género, con gráficos muy grandes y detallados, y los ataques más espectaculares que hayas visto en un juego de lucha para MSX. Las músicas han sido compuestas por Manuel Dopico (de Moai Tech) y son de una gran calidad. Si no se dispone de FM-PAC el juego funcionará, pero sin música. Si eres fan de Gokuh y su historia, es un juego que no deberías perderte!!

■ *David Fdez. Benages*

NV Diskmagazine

La actual diskmagazine japonesa por excelencia

precio
700 ptas. + envío

autor
Syntax

tipo
Disk magazine

música
PSG, FM-PAC

sistema
MSX2

distribuye
MSX-NBNO (Holanda)
msx-nbno@m-arts.demon.nl
Club Hnostar
Tel. 981 80 72 93
email: hnostar@ctv.es









Es la disk-magazine japonesa de periodicidad mensual editada por el grupo Syntax. Casi todos la conoceréis puesto que ya se han comentado un par de números en esta revista. La que ahora voy a comentar corresponde al número 92 de noviembre de 1999. Concretamente, su fecha de salida fue el 8/11/99. Consta de dos discos y un manual DIN-A5 de 26 páginas (aunque éste sólo se entrega si se adquiere directamente de Syntax, MSX-NBNO no lo distribuye para Europa). Los discos tienen la etiqueta en color (la versión japonesa los tiene en blanco y negro) y son de los azules sin marca (la versión japonesa no tiene una norma fija). Se entregan en una bolsa de plástico con cierre hermético.

Hablando ya del contenido de la diskmagazine, NV recuerda bastante a la estructura de los últimos SuperDisk de MSXFAN. Sin embargo, una diferencia respecto a éstos es que cada uno de los discos de NV son autoejecutables, aunque con los dos accederemos al mismo menú general. El programa nos irá haciendo cambiar de disco dependiendo de la opción de menú seleccionada.

Así que una vez visualizada la imagen de presentación de NV (cada disco tiene la suya), accedemos al menú principal. Éste tiene un aspecto muy japonés y se puede decir que esta característica es aplicable a toda la revista en general. La gran mayoría de las secciones tienen el título en hiraganas y la ordenación de éstas es en sentido de arriba a abajo y de derecha a izquierda. La parte superior del menú corresponde a las secciones grabadas en el disco A, mientras que la inferior está en el disco B.

En el disco A, siguiendo el sentido de lectura japonesa, en la primera sección (Information) encontramos información general acerca de NV, Syntax, la BBS y Web de Syntax, etc... Además explican cómo navegar por el contenido de la revista y algunas teclas especiales como por ejemplo: CTRL+cursor para simular el Set Adjust, CTRL+F2 y CTRL+F3 para pasar de Z80 a R800 y viceversa, etc. También incluyen el manual de usuario del juego estrella incluido en este número: Hamburger Shop.

Las 2 siguientes opciones contienen noticias y comentarios de usuarios. Lo más destacable es el apartado donde se habla de la reedición por parte de Syntax de la MSX MAGAZINE de ASCII. Parece ser que Syntax, con permiso de ASCII, presentó en la MSX World Expo'99 el número 1 de la nueva etapa de la MSX MAGAZINE y ahora están trabajando en el segundo número. En este mismo apartado podremos ver una digitalización de la portada y contraportada de la MSX MAGAZINE.

Lo siguiente que encontraremos es el juego completo: Hamburger Shop.

Lo que nos sorprenderá de este curioso juego son sus muy buenos gráficos y bien compuestas músicas; lo que sin duda nos defraudará es la jugabilidad. El planteamiento es muy sencillo: estamos a cargo de una tienda de objetos mágicos. A la tienda se acercan todo tipo de personajes que nos piden objetos y nosotros debemos servirles con la mayor rapidez para ganar el máximo de "gold" en un tiempo límite. ¿Y cómo les entregamos lo que piden? Pues escribiendo el nombre del objeto en inglés lo más rápido que podamos. El truco está en que los clientes piden el objeto en japonés antes de aparecer escrito en inglés, así que si sabemos la traducción ganaremos unos segundos preciosos, necesarios para hacer mejores puntuaciones. El menú principal del juego nos permitirá jugar en el modo 1 (1 minuto) o en el 2 (2 minutos), consultar los ranking de ambos modos y la lista de los objetos (en japonés e inglés) de la tienda. Bueno, si queréis ampliar vuestro vocabulario en japonés... ¡ya sabéis!

La penúltima opción del disco A corresponde a la sección de gráficos. En total podremos ver 10 y un par de ellos tienen una calidad altísima. Esta sección no os defraudará.

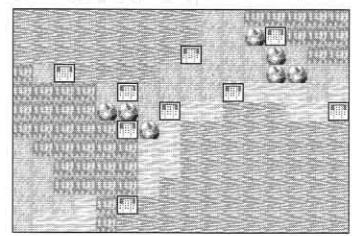
En el último apartado (Soft Project), encontramos información y unas cuantas imágenes de un par de juegos que están desarrollándose actualmente (esperemos que los acaben...). Estos son: "Star Dust Trap" y "Meikyu Club 4". Sólo os puedo decir que el primero será un cómic digital y el segundo un RPG. A destacar que el dibujante de ambos proyectos es KOBA y a partir de ahora tendremos que seguir sus trabajos con interés, ya que su nivel es muy alto.

Y pasamos al disco B... Y lo abrimos con DREAM ART#11: una sección muy parecida a la ART GALLERY de los Disc Station de Compile. Veremos gráficos de tamaño reducido de screen 5-7 y por último nos invitan a que participemos en la sección.

MMCG (Mini Mini CG): este es el apartado dedicado a las pequeñas animaciones. Las 2 que se incluyen tienen una calidad aceptable y están realizadas en screen 5. Como característica más destacable decir que ambas incluyen una serie de botones que permiten avanzar y retroceder los fotogramas de la animación a nuestro antojo.

La tercera opción esconde más gráficos SC5 a pantalla completa (de menor calidad) y la versión 2 (!) del ANIME-CHA: el editor de animaciones en SC5 del grupo japonés Mar'z Project, los creadores del fantástico Be-Bop Bout. Como curiosidad, si utilizáis el ANIME-CHA (o cualquier otro cargador de gráficos) para explorar el contenido del disco B, encontraréis algunos gráficos que no aparecen en las secciones de la revista. Nos saltamos la siguiente sección de textos en japonés (TALK) y así llegamos a: P&V Program & Visual. Los dos primeros programas en Basic carecen de interés. El tercer programa (NM5.BAS) es un ADV sin gráficos pero con buenas músicas que incluye un QUIZ de 20 preguntas sobre cuestiones de MSX de actualidad. También hallaremos un par de músicas que podremos cargar con el reproductor "MultiPlay-X v1.12_nv" que viene con versiones actualizadas de los drivers para ficheros MPK(1.06), MGS(3.17), OPX(2.45) y Musica(2.0).

Cierran el contenido de la NV el STAFF y los "greetings".



Como veis la NV es variada y viene cargada de contenidos (a destacar que no hay que descomprimir nada, todas las secciones son accesibles directamente). Sin embargo, es posible que este número haya quedado un poco pobre en relación a otros anteriores, ya que normalmente NV ocupa tres discos y en esta ocasión sólo se entregan dos. Pero en general, esta NV cubre las expectativas que de una disk-magazine se esperan: buenos contenidos (gráficos, músicas, juegos, etc.) y abundante información (en japonés claro).

Por último, os recuerdo que hace pocos meses que conseguir la NV es mucho más fácil para nosotros, ya que ahora Syntax tiene un distribuidor oficial en Europa. Este distribuidor es el grupo holandés MSX-NBNO, editores de la revista XSW-Magazine. Por supuesto, los pedidos se pueden hacer a través del Club, así que aún tenemos menos molestias...

Javier Pérez

FUDEBROWSER 1.3

Desarrollado en Brasil el primer visualizador de páginas web

precio
gratuito (shareware)

autor
Ricardo Bittencourt, 1999

tipo
Utilidad

sistema
MSX1 (necesita PC)

distribuye
http://www.lsi. usp.br/ ~ricardo/msx.htm
email: ricardo@lsi.usp.br

Si hay algo que cualquier usuario de MSX ha echado de menos más de una vez es el no poder navegar por la red Internet, ya que supuestamente es difícil realizar una interfaz TCP/IP para MSX y sobre todo porque se suele comentar (erroneamente) que el MSX no vale para traducir código HTML. Por ahora nadie ha podido conectarse a la WWW desde un MSX, pero este programa que voy a comentar nos lo va poner un poco más fácil a todos.

¿Quieres decir que nos vamos a poder conectar a la red desde nuestro MSX?, exactamente no. Lo que hace el Fudebrowser es conseguir que se puedan visualizar las páginas HTML en nuestro MSX. Para ello, necesitaremos tener o conocer a alguien que tenga un PC conectado a Internet. Cuando ya estás conectado, descargas la página que desees visualizar en el MSX a un mismo directorio y mendiante el programa DOS WISE.EXE (que viene incluido con el Fudebrowser) transformaremos las paginas HTML a HTZ. Entonces copiaremos estas páginas y los ejecutables a un disco 3,5" DD, con lo que ya hemos acabado el trabajo con el PC.



La versión de MSX-2 de FudeBrowser se pondrá en venta tan pronto esté finalizada, e incluirá paletas dinámicas, permitiendo visualizar imágenes de 512x212 pixels con 424 colores.

Ahora encenderemos nuestro MSX e inicializaremos el MSX-DOS en cualquiera de sus versiones (preferiblemente DOS2). Posicionados en el disco en el cual hemos copiado nuestros archivos HTZ y los ejecutables procederemos a escribir FUDEBROW <Nombre del archivo> (sin extensión) y... ¡conseguiremos leer HTML en modo gráfico y con muy buena calidad en nuestro MSX!. Sólo tiene un pequeño fallo: los archivos gráficos de las páginas deberán estar en formato .PCX.

El programa ocupa sólo unos 250 Kb. Requiere MSX 1 (yo lo he probado en el MSX2) o superior y MSX-DOS o superior. Su creador es el famoso programador brasileño Ricardo Bittencourt, creador del emulador BrMSX y del BrSMS.

Para conseguir la última versión tendreis que ir a la página http://www.lsi.usp.br/~ricardo/msx.htm

Disfrutad de él porque es un gran paso hacia adelante. ¡Que tiemble el señor Gates! :-) ***Salvador Perugorría***

SANDSTONE

COMPJOETANIA The Next Generation nos presenta su último juego

precio
Consultar

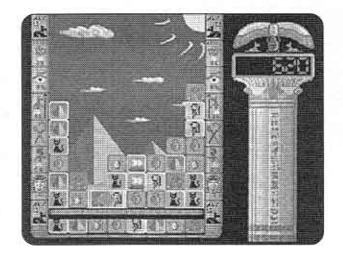
autor
Compjoetania TNG

tipo
Puzzle / Tetris

música
FM-PAC, Moonsound

sistema
MSX2

distribuye
MSX-MEN
Sardenya, 379 atic 3ª
08025 Barcelona
msxmen@lix.intercom.es



Claramente inspirado en el Tetris Attack de Super Nintendo este simpático juego podría ser denominado como juego de puzzle.

Metemos el disco y aparece el logotipo de COMPJOETANIA y acto seguido la pantalla de presentación en la que veremos unas simpáticas animaciones en la parte inferior en las que aparecen un camello, una momia, etc. bajo una enorme pirámide egipcia. El título del juego, SANDSTONE, se mueve de un lado para otro contorneandose, creando un efecto bastante logrado. Pulsamos espacio o el botón A de nuestro mando y accedemos al menú con las diferentes opciones. Éstas son básicamente las que nos solemos encontrar en la mayoría de juegos: velocidad de las piezas, dificultad, etc... El gráfico y la música que acompañan en la pantalla del menú está muy pero que muy bien.

Empezamos a jugar y aquí los graficos ya decrecen un poco en cuanto a calidad. Sale una pirámide de fondo y unas nubecitas que francamente podrían estar mejor para ser obra de uno de los grandes grupos de MSX en Holanda.

El objetivo del juego es agrupar líneas horizontales o verticales de tres o más figuras iguales, así éstas desaparecen. En lugar de ir cayendo desde la parte superior de la pantalla "crecen" desde abajo... Entonces obvio es que moriremos en el momento en el que nuestras piezas toquen "el techo".

Pero uno de los atractivos a la hora de jugar es que no aparecen líneas enteras de bloques desde abajo así de golpe, sino que más bien unas casillas se llenan y otras no. Lo cual hace más interesante el juego, ya que de este modo hemos de exprimirnos un poco más la cabeza a la hora de elegir un movimiento a realizar, con el fin de sobrevivir cuanto más tiempo mejor.

Algo que me ha dejado asombrado en esta nueva producción para MSX2 es lo bien hecha que está la pantalla de grabar records. En ella podremos observar un figura de una copa (hay varias, depende de tu puntuación) en 3D rodando mientras podemos poner nuestras iniciales en un menú rotatorio también tridimensional. Esté realmente muy currado. La otra es la pantalla del THE END cuando decidimos abandonar el juego con la tecla ESC para volver al DOS... Es una gráfico muy pero que muy trabajado en screen7 que es ni más ni menos que un charco de agua en el que veremos la animación de unas gotas de lluvia cayendo sobre él. Vale la pena quedarse mirándolo un buen rato...

La música es para FM-PAC compatible con Moonsound. Y hablando de Moonsound, hay algo que me ha llamado muchísimo la atención. Es el primer juego que veo que tiene EFECTOS DE SONIDO EN OPL4!!. Esto sí que mola y es algo realmente innovador (por lo menos que yo sepa). Os explico. Cuando logras hacer una línea de bloques con la misma figurita ésta desaparece creando un efecto de desintegración... Y en lugar de aparecer el típico efectillo en PSG escuchamos un sonido SAMPLEADO desde los altavoces que tengamos puestos en el Moonsound.... Espero de todo corazón que esta nueva técnica se siga empleando en futuras producciones, pues los usuarios de Moonsound lo agradecerán mucho.

Si pulsamos 3D durante la carga de este juego accederemos a un visualizador de imágenes en 3D con el que posiblemente se ha creado la copa de la que os hablaba... Está muy bien, además podemos animar polígonos y hacer zooms y demás. Una muy interesante producción distribuida en España por Ramón Ribas (MSX-MEN) por un buen precio. ***Manuel Dopico***



Cómo digitalizar imágenes del propio ordenador con el Video9000

Hace algún tiempo Rob Hiep me preguntó si era posible capturar una imagen de un juego (por ejemplo para utilizarla en una revista), con tan sólo un ordenador MSX, en vez de con dos. Normalmente hacen falta dos ordenadores: uno, que ejecuta el juego del cual se digitalizará la imagen; y el otro, equipado con el Video9000 y que ejecuta el programa de digitalizacion. Sin embargo, hay un truco que permite que tan solo haga falta un ordenador. Por ahora, el truco no es lo sencillo que sería deseable, pues tienes que escribir comandos "OUT". Pero haré un programa que se encargará de todo. Ahí va el truco:

- Primero, asegúrate que el Video9000 está conectado a tu ordenador MSX y que el cable de superimposición RGB está conectado a la salida RGB del mismo ordenador.

- A continuación, teclea o carga el programa de digitalización que viene en el manual de usuario del Video9000 (*ver págs. 16 y 17 y la página de erratas*). Valdría la pena que ejecutaras el programa para ver si funciona bien.

- Si funciona bien, modifica las siguientes líneas:
210 OUT &H6F,&H18
265 END (añade esta línea)

- Las líneas 40-60 seleccionan el modo de pantalla (resolución) y la frecuencia de los frames (50 ó 60 Hz). Si tu ordenador está en el modo 60 Hz, cambia el último parámetro OUT de la linea 50 a **OUT &H6F,0** en vez de **,8**. Así, el V9990 también funcionará a 60 Hz. Esta elección también depende de la frecuencia de frames que el juego use. Si quieres digitalizar un juego que se ejecuta a 50 Hz, usa el **,8**. si el juego se ejecuta a 60 Hz, usa el **,0**. Lee el manual del usuario del Video9990 para más información sobre los registros 6 al 8 y como cambiar el modo de pantalla o la resolución del V9990.

- Una vez hayas hecho las modificaciones necesarias, ejecuta el programa (quizá sea recomendable que lo guardes antes en un diskette).

- Ahora, inserta el primer diskette del juego (o el diskette de inicio) que quieres digitalizar (por ejemplo, el primer diskette de The Lost World) y a continuación NO resetees el ordenador (como harías normalmente), sino que deberás ejecutar el juego mediante el teclado (vía un CALL SYSTEM o RUN"AUTOEXEC.BAS" o RUN"LOSTDOS. BAS", en el caso de The Lost World. También podría ser un BLOAD"nombrefichero",R etc.)

- En estos momentos el juego está iniciándose. Pon un dedo en el botón de reset del ordenador y púlsalo BREVEMENTE en el momento en que veas la imagen que quieres digitalizar (la captura de pantalla).

- En el momento en que pulses el botón de reset, la última imagen que hayas visto será la que haya sido capturada! Nota: comprueba que no tengas un diskette de autoarranque insertado de modo que el ordenador pueda volver al Disk Basic. Si vuelves al DOS (p.ej. cuando tienes un disco duro), teclea BASIC para ir al basic.

- Ahora, vuelve a ejecutar las lineas 40-60 del programa en Basic de digitalización (las líneas deberían ser las mismas que las del principio de este procedimiento). Ejecuta sólo esas tres líneas (si prefieres, puedes teclearlas de nuevo).

- Finalmente, teclea: **OUT &H6F,&H1A** o **OUT &H6F,&H18** (o incluso también **OUT &H6F,0**).

- Ahora ya puedes ver la imagen capturada. Todavía no es posible grabar esta imagen, pero modificaré el G-Basic para que puedas grabarla con BSAVE "IMAGEN. PIC",S cargarla en el programa de digitalización y grabarla con el mismo en formato BMP.

Puede que parezca un procedimiento difícil, pero es el modo más sencillo. De lo contrario, tendría que hacer cambios en el hardware del Video9000. Sin embargo, si el programa en Basic fuera reemplazado por otro programa con el que se pudiera elegir el modo de pantalla y la frecuencia de los frames de un modo sencillo, y se hiciera un programa con el que se pudiera grabar la imagen en formato PIC, todo sería mucho más sencillo.

Koen van Hartingsveldt
Traducido por Manuel Soler

Trucos y claves

Daiva story IV

Wardatas:
LAYDOCK: Demo secreta de Super Laydock (!)
EXERCISE: Fase arcade de entrenamiento
STORY4 LATNA_SANVA: Debug mode (ganas todas las batallas)

Para terminarlo:
-En cuanto tengas ocasión, reune tus CINCO flotas en el sistema estelar 2 (Emina). Verás un mensaje en japonés.
-El sistema estelar 18 (Matur), espera a conquistarlo cuando tengas toda la galaxia "a la vista" con F2. Y hazlo cuando el calendario de arriba marque el mes 12. Es la única forma de que aparezca el acceso a Nirsartia (sistema estelar 30).
-Ahora invierte en Matur hasta elevar su tecnología a 9. Otro mensaje más, y ya puedes mandar tus flotas a Nirsartia y conquistarlo.

ftp://ftp.funet.fi/pub/msx/games/msx2/misc/daiva4.lzh

■ **Fco. Jesús Martos**

Shrines of Enigma

FASE 14: QWVEDFNI	FASE 29: QWUEDGMI
FASE 15: QWVECFOI	FASE 30: VEPBEERS
FASE 16: VESBFDTS	FASE 31: QWUEBGOI
FASE 17: QWGEBFQI	FASE 32: QWGECGPI
FASE 18: QWIECGBI	FASE 33: QWGEBGQI
FASE 19: QWKEDGCI	FASE 34: VEEBFFFS
FASE 20: VEFBEEHS	FASE 35: QWKEDHCI
FASE 21: QWMEDGEI	FASE 36: QWKECHDI
FASE 22: QWNEDGFI	FASE 37: QWMEDHEI
FASE 23: VEIBEEKS	FASE 38: QWNEDHFI
FASE 24: CPMCDIPC	FASE 39: QWDEDHG1
FASE 25: QWQEDGII	FASE 40: QWNEBHHI
FASE 26: VEMBFENS	FASE 42: QWNEBHHI
FASE 27: QWQEBGKI	FASE 43: QWRECHKI
FASE 28: QWTEDGLI	

SONYC
Si instroduces el password TRUCOGUAI obtendremos 256 vidas.

Firebird
Fase 4: EBF8NKTI22FME379NHL3

Bomberman 2
Fase 3: 6402

Kyukidogen
El mejor avión para jugar es sin duda el dragón. Para pasar la 7ª fase tenemos que enfrentarnos a un enorme dragón mecánico. Usad las bombas constantemente sobre él y con un poco de suerte acabaréis con él, y podréis ver la fabulosa última fase, realmente espectacular.

■ **Fernando Menéndez**

Acelera tu MSX con el Z380

Por Daniel Zorita

dzorita@teleline.es

La tarjeta **LPE-Z380** es un reciente desarrollo hardware para el sistema MSX. El objetivo que se pretende es eliminar una de las principales trabas del sistema MSX, la velocidad del procesador y su arquitectura de 8 bits. De esta forma, se abren muchas nuevas puertas al sistema, tanto de posibilidades de desarrollar software más potente, como de crear nuevo hardware más rápido y con más bits.

Esta tarjeta, no es un proyecto futuro, sino una **realidad**. Ya está construida, y funciona. Es la primera ampliación de procesador de la historia del MSX, y respetando totalmente las normas de compatibilidad del sistema.

Funcionamiento

Esta tarjeta se conecta al MSX como si de un cartucho se tratase (aunque hay otras formas de conexión de las que hablaremos más adelante.) El tamaño de la tarjeta es el de un cartucho "largo", es decir, algo más largo que el video-digitalizador de Sony, y más pequeño que un Music Module.

No requiere hacer ninguna modificación interna al MSX. Es como si fuese un cartucho de FM Pack, aunque por supuesto, se trata de algo mucho más avanzado. Es decir, que si no se le dice nada a la tarjeta, ésta no hace nada.

Características

Velocidad del Z380:
El Z380 de la tarjeta se entrega con un reloj de **14.3 MHz**,aunque puede ser reemplazado por uno de **18.4 MHz** si no se va a usar en el expansor de 32 bits. Mediante un jumper, se puede rebajar la velocidad a 3.57 MHz para ser compatible con periféricos lentos.

Además hay que tener en cuenta, que el Z380, a la misma velocidad que el Z80, es el doble de rápido, pues necesita la mitad de ciclos de reloj, para ejecutar las mismas instrucciones.
Es decir, que a 18 MHz, equivaldría a un Z80 a 36 MHz.

Bits de funcionamiento:
El Z380 es un procesador de ***32 bits reales***. Es decir, puede manejar 32 bits de direcciones, y datos de 32 bits, de forma totalmente lineal. Así pues, ya no es necesario mapear la memoria como en el MSX, siendo ahora más fácil el usarla en su totalidad.

De cara al bus de datos, el Z380 tiene 32 bits de direcciones y 16 bits de datos. Es decir, justo el doble que un Z80. Gracias a esto, el acceso a la memoria es el doble de rápido, con lo que contando que el Z380 es en velocidad el doble que un Z80, los programas que usen mucha memoria, funcionarían 4 veces más rápido a 3.5 MHz, y a 18 MHz equivaldría a ¡¡ 20 veces más rápido !!

Memoria Ram del Z380:
La tarjeta Z380 tiene un zócalo para insertar la memoria Ram. Así si queremos ampliar la memoria, basta con cambiar el módulo, sin necesidad de desoldar / soldar nada.

Los módulos de memoria que se usan, son los típicos de PC (SIMM, EDO, ...) pudiendo utilizarse desde 0.5 MBytes a **128 MBytes**.

La velocidad de la memoria ha de ser de 70 nanosegundos o menos.

Esta memoria es utilizada por el Z380 **de forma lineal**. No es necesario mapearla como en el MSX.

Código máquina del Z380:
El Z380 es **100% compatible con el Z80**. Pero además, añade unas nuevas instrucciones máquina, que amplían los modos de direccionamiento, además de poder hacer multiplicaciones y divisiones.

El Z380 tiene otro modo de funcionamiento llamado **"extendido"**, que ya no es compatible con el Z80, al trabajar algunas instrucciones de modo ligeramente diferente. Este modo, permite sobrepasar el límite de 64 KB para código.

En cualquier caso, en ambos modos, el Z380 puede acceder linealmente a la totalidad de los datos.

Se puede pasar del modo 100% compatible (denominado modo nativo) al modo extendido, mediante una instrucción. Pero no se puede hacer lo inverso (sólo reseteando).

Además, el Z380 tiene un montón de características añadidas, respecto el Z80. Por ejemplo, tiene 4 bancos completos de registros alternativos, tiene E/S interna para configurar los tipos de memoria que hay conectada, etc.

Modos de conexión

Como cartucho:
Es el modo más sencillo de conectar el Z380 a un MSX: como un simple cartucho.

El Z80 interno del MSX sigue funcionando, pero a la vez el Z380 del cartucho también trabaja, con lo cual, ganamos en velocidad al tener **2 procesadores en lugar de 1**.

El Z380 se comunica con el MSX a través de una **memoria "bipuerto"** de 1 KByte.

Una memoria bipuerto es aquella que puede ser leída o escrita por dos procesadores, es decir, que tiene doble bus de direcciones y datos, y que el MSX puede escribir en un sitio, y el Z380 en otro, a la vez.

A través de esta memoria bipuerto, el MSX manda al Z380 los programas y los datos (divididos en trozos que quepan en esta pequeña memoria) y a su vez el Z380 le devuelve datos, o lo que proceda.

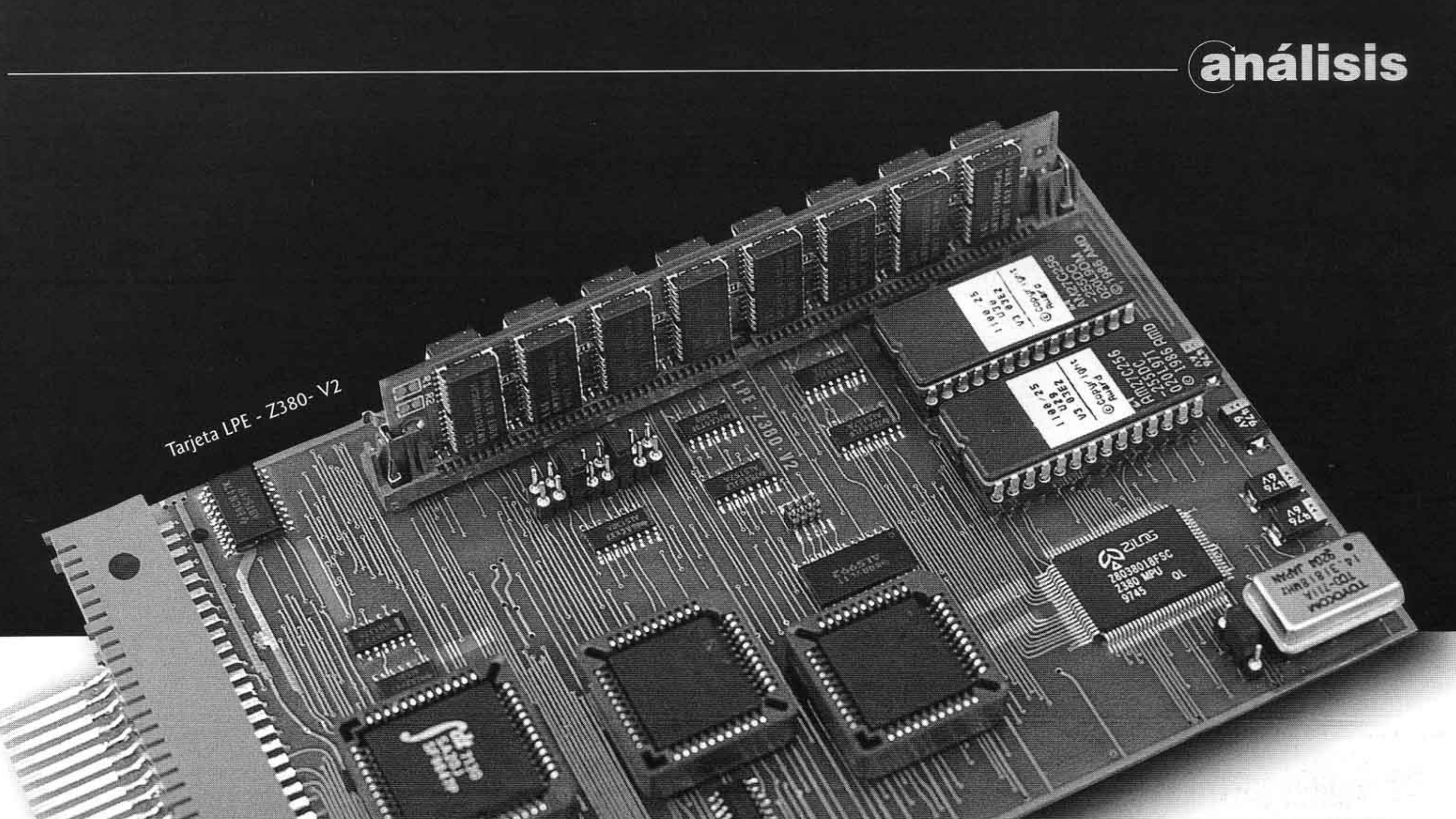
precio
210 €

fabricante
Leonardo Padial Electronics

sistema
MSX1 o superior

distribuye
Leonardo Padial
C/ Marsella, 13 - 4ºB
28022 Madrid
email: lpadial@teleline.es

Club Hnostar
Tel. 981 80 72 93
email: hnostar@ctv.es



Una idea de cómo funciona esto: El MSX lee de disco los ficheros de programas, y se los manda al Z380. El MSX sigue trabajando, y cuando lo necesita, manda al Z380 que ejecute un programa y que le devuelva los resultados. El MSX puede quedarse esperando por esos datos, o bien puede seguir haciendo sus tareas, y comprobar de cuando en cuando si los datos ya están disponibles o usar una interrupción tipo VDP.

Nota:
Como cartucho, el Z380 no puede utilizar nada del hardware interno del MSX (Memoria Ram, Vram, VDP, teclado, joystick, unidades de disco, PSG, FM, etc) por lo que si un programa que se esté ejecutando en el Z380 tiene necesidad de usar el hardware del MSX, ha de indicárselo al mismo MSX, para que sea el MSX quien haga el acceso.

Aunque esto puede parecer una limitación, no lo es, pues mientras el MSX hace los accesos al hardware, el Z380 sigue ejecutando su programa sin detenerse.

Microprocesador Zilog Z380

En sustitución del Z80 interno:
Otro modo de funcionamiento de la tarjeta LPE-Z380 es haciendo que el Z380 sustituya al Z80 interno del MSX. Para esto, aparte de estar conectado como cartucho, hay que introducir un cable hacia el interior del MSX, para que el Z80 pueda ser anulado.

De esta manera, el Z380 ejecuta los **programas clásicos de MSX** (juegos, aplicaciones, etc) con 100% de compatibilidad, pues ya puede acceder directamente al hardware.

Para funcionar de esta manera, hay que poner el Z380 a 3.5 MHz, porque el hardware interno del MSX no puede funcionar a mayor velocidad. Pero recuérdese que a 3.5 MHz, el Z380 ya es el doble de rápido que el Z80.

Si modificásemos el hardware interno del MSX, se podría hacer funcionar el Z380 a 18 MHz, aunque eso puede ser una tarea complicada.

Conectado en el expansor de slots de 32 bits:
Otra posibilidad, es conseguir el expansor de slots de 32 bits, diseñado y realizado por Leonardo Padial. Entonces, conectamos el Z380 en el expansor, en un zócalo especial de 32 bits (más ancho que el estándar del MSX).

De esta manera, el Z380 puede acceder a todos los periféricos conectados al expansor de slots, a 18 MHz y con 32 bits de direcciones y 16 bits de datos.

Esto es posible, porque el Z380 puede activar / desactivar la unión del expansor con el MSX, y trabajar con los periféricos directamente.

Aunque un periférico sea de 8 bits, de esta manera puede usarse a 18 MHz, en lugar de los 3.5 MHz que el MSX permitía.

Como un ordenador autónomo:
La última posibilidad de conexión, es que el Z380 y el expansor de slots formen la totalidad del ordenador. No hace falta, pues, conectarse a un MSX.

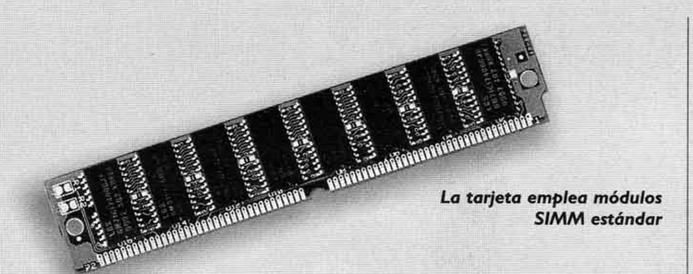
Así se pueden hacer ordenadores MSX totalmente nuevos.

Para esto, se necesita disponer de todo el hardware propio de un MSX, pero conectado al expansor de slots. Aún falta realizar algunos de estos componentes, tales como una tarjeta de vídeo compatible, y un interfaz de disco. Ya se tiene la memoria, el interfaz de teclado, el generador y mapeador de slots, etc.

Es algo parecido a un PC: el expansor de slots hace la función de la "placa base". El Z380 hace de procesador, y el resto de cosas, se conecta al estilo de las tarjetas de "PC".

Posibilidades

Lo bueno de esta tarjeta, es que tiene un montón de posibilidades, para cada modo de conexión o funcionamiento.



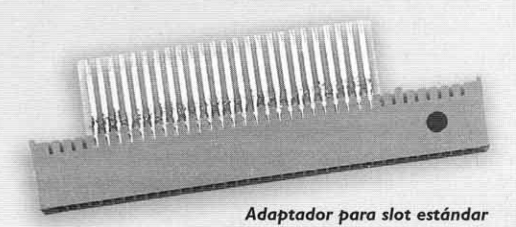
La tarjeta emplea módulos SIMM estándar

Se prevee todo, y no se impide nada. Cuál de los modos de funcionamiento será el que predomine en el futuro, depende de lo que prefieran los usuarios.

Lo más importante de todo esto, es facilitar el desarrollo de nuevo software, más rápido, y con uso de más memoria. Hasta ahora, según que cosas, eran muy difíciles de programar para MSX, por la limitación de la memoria (al estar mapeada en bloques de 16 KB) y la lentitud del procesador (3.5 MHz, 16 bits de direcciones, 8 bits de datos).

Al principio, el modo de funcionamiento más difundido, será el de "cartucho", que no exige comprar ningún "extra". Se harán nuevos programas (juegos, utilidades) mucho más rápidos y potentes. Especialmente se pondrá empeño en utilidades de programación, para que todo el mundo pueda hacer sus programillas como se venía haciendo con el Basic del MSX. Para ello, se está estudiando la creación de diversos lenguajes de programación, sencillos como el Basic, pero rápidos como el ensamblador. Aunque quien quiera, siempre podrá acceder al Z380 en nivel de ensamblador, para sacar el 100% del rendimiento.

De hecho, se está pensando en que las aplicaciones de programación que se saquen para Z380, también existan para MSX sin Z380. De esta forma, los programadores no han de temer que sus nuevos programas se vendan poco al haber pocos Z380 en un principio, porque dichos programas pueden funcionar también en un MSX normal, aunque mucho más despacio. Esto también sirve para que la gente pueda aprender a manejar esas aplicaciones, y más adelante consiga el Z380 y pueda ejecutar sus programas más rápido.



Adaptador para slot estándar

Más adelante, mucha gente optará por tener el expansor de 32 bits, y así poder trabajar con mayor velocidad con los periféricos de vídeo, disco, comunicaciones, etc.

Para acabar, quien quiera, podrá montarse un MSX entero, con piezas nuevas y mucho más rápidas, y no tener que disponer de un MSX antiguo como base.

Lo cual no quita que siempre podamos desmontarlo todo, y volver a conectarlo a un MSX auténtico.

Preguntas y respuestas

¿Qué tengo que hacer para trabajar con el Z380?

Has de contactar con Leonardo Padial para encargarle una tarjeta LPE-Z380. Cuando la tengas, basta con conectarla al MSX como si de un cartucho se tratase, y ya podrás ejecutar nuevo software más potente. Claro, que hay que esperar un poco a que los programadores saquen nuevos juegos o aplicaciones para el Z380.

Pero si ya eres un buen programador, el Z380 te será muy útil, aparte de pasar muy buenos ratos haciendo experimentos, como cuando empezaste a programar con el MSX.

¿Puedo jugar a juegos clásicos de MSX pero a 18 MHz con el Z380?

En un principio no, a no ser que montes un ordenador autónomo, con el expansor de 32 bits como base, y el Z380 como procesador.

Pero ten en cuenta que la mayor parte de los juegos no van a ir más rápido ni aunque pusieses un Z80 a 300 MHz, porque están sincronizados con los 50 Hz del VDP. Y si lograses que un juego fuese más rápido, sería imposible de jugar (como pasa con algunos juegos de MSX1 al ejecutarlos en un Turbo R, si no están sincronizados con la pantalla: es imposible jugar sin chocar contra todos los enemigos)

Así pues, **no tiene sentido jugar a juegos antiguos, con mayor velocidad**.

Lo que sí habrá, serán **juegos modernos**, mucho mejores y más espectaculares, que sólo funcionen con el Z380 (o que puedan funcionar con el Z80 pero más lentos)

¿Mis aplicaciones (compresores, visores de gráficos) irán más rápidas si tengo el LPE-Z380?

Para ello, has de usar el segundo modo que he explicado: anular el Z80 interno mediante un cablecito, y que pase a ser el Z380 el procesador del MSX.

De esta forma, las aplicaciones irían el doble de rápidas, porque el Z380 ha de ponerse a 3.5 MHz para que el resto del MSX funcione correctamente.

Pero habrá nuevas aplicaciones programadas especialmente para el Z380, que sustituyan a las antiguas, y que sean mucho más rápidas y sin limitaciones de memoria. Es decir, **aplicaciones a 18 MHz, de 32 bits**.

¿Qué pasa si en otro país, como por ejemplo Japón, sacan otra cosa parecida? ¿Sería incompatible?

Hasta ahora, toda la gente que decía iba a sacar un MSX con un nuevo procesador, no lo ha hecho, salvo Leonardo Padial y este Z380. Esto ha sido así porque no es lo mismo hacer un FM o un Moonsound, que un procesador de 32 bits al 100% de sus capacidades. Gracias a los conocimientos de Leonardo Padial sobre hardware y arquitectura de computadores, esto ha sido posible.

Además, en el supuesto (improbable) de que en Japón les diese por sacar un MSX nuevo, esta tarjeta LPE-Z380 se podría utilizar en ese ordena-

MSX LPE-Z380

TEST DE VELOCIDAD
Comparación con un Z80 y R800

Codigo "A"

```
DI
LD BC,640
LOOP1: PUSH BC
LD BC,0 ;=65536
LOOP2: DEC BC
LD A,B
OR C
JR NZ,LOOP2
POP BC
DEC BC
LD A,B
OR C
JR NZ,LOOP1
EI
RET
```

Doble bucle vacío

Codigo "B"

```
DI
LD BC,10240
LOOP:  PUSH BC
LD HL,40000
LD DE,45000
LD BC,2048
LDIR
POP BC
DEC BC
LD A,B
OR C
JR NZ,LOOP
EI
RET
```

Transferencia Masiva en RAM

Codigo "C"

```
DI
LD BC,5120
LOOP1: PUSH BC
LD IX,45000
LD BC,2048
LOOP2: LD A,(IX+0)
ADD A,(IX+1)
LD (IX+0),A
INC IX
DEC BC
LD A,B
OR C
JR NZ,LOOP2
POP BC
DEC BC
LD A,B
OR C
JR NZ,LOOP1
EI
RET
```

Uso masivo de índices

Codigo "D" (Solo Z380)

```
DI
LD BC,10240
LOOP:  PUSH BC
LD HL,40000
LD DE,45000
LD BC,2048
DDIR LW  ;Prefijo Long
Word
LDIRW   ;4-bytes por paso
POP BC
DEC BC
LD A,B
OR C
JR NZ,LOOP
EI
RET
```

Optimización del código "B" para CPU Z380 usando el comando propio"LDIRW (modo LW)"

RESULTADOS DE VELOCIDAD

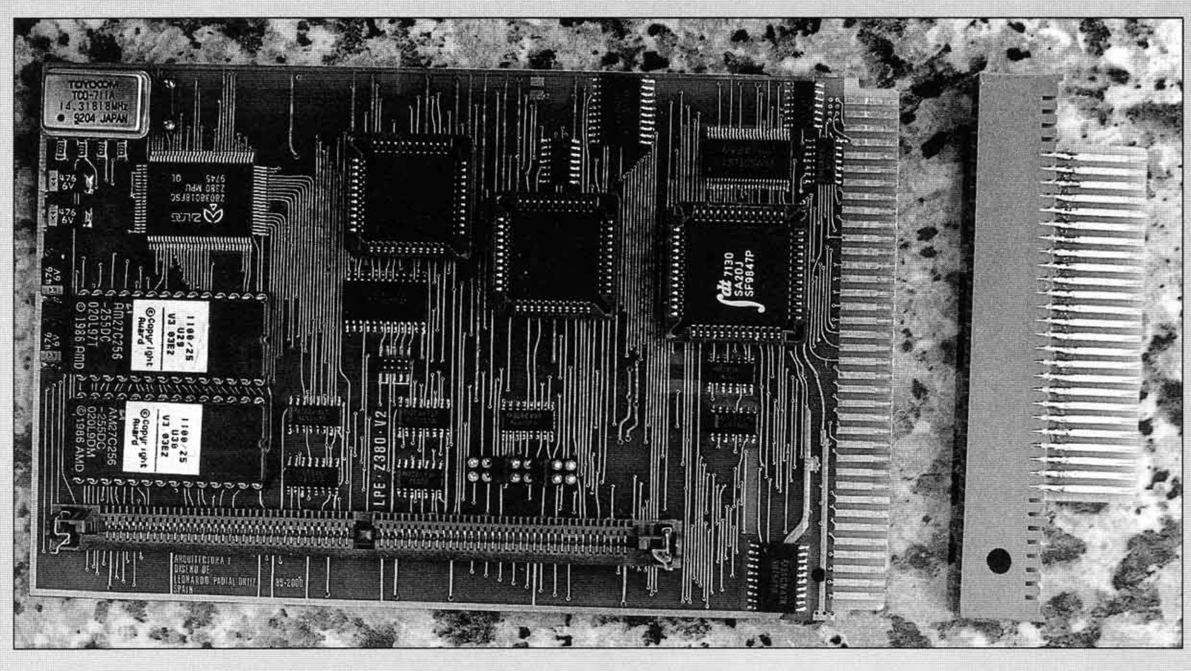
	Codigo "A"	Codigo "B"	Codigo "C"
18.4 MHz Z380	**33.26** sec.	**8.34** sec.	**26.75** sec.
14.3 MHz Z380	42.80 sec.	10.73 sec.	34.43 sec.
28.636 MHz R800	40.18 sec	23.41 sec.	48.58 sec.
3.57 MHz Z80	351.55 sec.	135.01 sec.	307.71 sec.

Resultados de Velocidad	Transferencia de Datos en Ram
18.4 MHz Z380	Codigo "D" 5.37 sec.
14.3 MHz Z380	Codigo "D" 6.91 sec.
28.636 MHz R800	Codigo "B" 23.41 sec.
3.57 MHz Z80	Codigo "B" 135.01 sec.

Resultados de la Potencia de transferencia de datos RAM:

- Un Z380 a 14.3 MHz es 3.38 veces más veloz que un R800
- Un Z380 a 14.3 MHz es 19.53 veces más veloz que un Z80 a 3.57 MHz
- Un Z380 a 14.3 MHz es tan veloz como lo sería un Z80 a 70 MHz
- Un Z380 a 18.4 MHz Z380 es 4.35 veces más veloz que un R800
- Un Z380 a 18.4 MHz Z380 es 25.13 veces más veloz que un Z80 a 3.57 MHz
- Un Z380 a 18.4 MHz es tan veloz como lo sería un Z80 a 90 MHz

Fuente: http://www.terra.es/personal/dzorita/elpez380.html



La tarjeta LPE-Z380 ha sido probada en MSX-1, MSX-2 y MSX-Turbo-R. Así pues, es 100% compatible MSX.

dor, pues respeta el estándar MSX. Así se juntaría la ventaja de un MSX nuevo, con la de un procesador muy potente.

De todas formas, lo que se oye desde Japón, es que ese posible ordenador sería un MSX-2-Plus, pero con un Z80 a 100 MHz, y con algo más de VRAM. Eso es muy poco avance. Se seguiría con la memoria de bloques de 16 KB, y los 8 bits de proceso. El LPE-Z380 es mucho más potente, aunque no llegue a esos MHz (pero puede que futuras versiones del Z380 tengan mayor velocidad)

¿Se podrían hacer para el Z380 juegos parecidos a los recientes de PC?

La verdad es que no, por muchas razones:

Los juegos de PC de hoy en día, los realizan equipos de decenas de profesionales, mientras que para el MSX, los hacen una, dos, o pocas más personas.

Los PCs usan tecnología punta, aunque estén mal diseñados. Por eso van tan rápidos. Pero a los dos o tres años, un ordenador PC ya está anticuado, y los juegos nuevos no funcionan, y el ordenador ya es viejo para actualizarlo: hay que comprar uno nuevo.

Los juegos de PC los hacen de cara a la espectacularidad, más que a la jugabilidad. Muchos juegos de PC son aburridos, y los que no, se parecen mucho entre sí.

Es mejor comprarse una videoconsola, pues los juegos son mejores, más divertidos, 100% compatibles, no hay que configurar nada, y ocupa mucho menos espacio que un PC, además de ser mucho más barato.

Se supone que los que usamos el MSX, aparte de gustarnos la informática, somos un poco "sentimentales" en el sentido de que preferimos un ordenador antiguo, a uno nuevo. Por un lado, porque crecimos con los juegos antiguos. Por otro lado, porque se sigue demostrando que aun con un ordenador que no sea el más potente, se puede hacer casi de todo.

De todas formas, con el Z380 conectado al expansor de slots, y un cartucho de VDP, tal como el Graphics-9000 u otros que salgan después, se podrán hacer juegos bastante parecidos a los de PC.

¿Se podrá tener una especie de Windows95/98/2000 para el MSX?

¡¡ Sí !!. Es uno de los principales objetivos de este asunto del Z380, el poder desarrollar un entorno gráfico parecido al de **Windows, pero "más a nuestro gusto"** y sin tantos fallos o desperdicio de recursos. Desde ese entorno, se podrá hacer programas, usar programas ya hechos, o bien jugar a los clásicos juegos de MSX teniéndolos organizados en **carpetas personalizadas** y todo eso. También se podrá **escribir e imprimir** documentos. Y si alguien programa las rutinas básicas de acceso a **Internet**, podremos escribir y leer correo electrónico desde el MSX, así como visitar páginas web estándar.

Más información

Para más información, contactar con:

Leonardo Padial: lpadial@teleline.es
Daniel Zorita: dzorita@teleline.es
Néstor Soriano: konamiman@geocities.com

Ya existe una página web oficial para la tarjeta Z380, en la que se irán añadiendo informaciones, programas gratuitos, y todo lo relacionado con el MSX y el Z380. La dirección de esta web es: **http://teleline.terra.es/personal/dzorita/elpez380.html**

Cómo comprar How to buy

Cómo comprar electrónica de Leonardo Padial Ortiz:

A. POR E-MAIL
1°. Seleccione el CÓDIGO de la tarjeta o producto (LPE-Z380-V2 para la tarjeta Z380).
2°. Escriba un e-mail a **lpadial@teleline.es** para saber la disponibilidad, tiempo de entrega y precio.
3°. Vd. recibirá un e-mail con la respuesta sin compromiso (si está disponible, tiempo de entrega y precio).
4°. Si vd. está de acuerdo, entonces envíe un segundo e-mail para reservar el producto con su dirección completa y su CÓDIGO DE IMPUESTOS o NIF.
5°. Cuando el producto esté disponible, entonces vd. recibirá un e-mail con el aviso.
6°. Vd. deberá entonces enviar el dinero sin el impuesto (este es pagable por vd. en su país) a **Barclays Bank** en Madrid, cuenta número: **0065 0122 52 0001021700**.
7°. Tan pronto como sea recibido el dinero el producto le será enviado.

B. POR CORREO NORMAL
El mismo procedimiento que por E-MAIL pero reemplazado éste por correo normal.

C. DIRECTAMENTE
Si vd. conoce la disponibilidad y el precio, vd. puede comprar directamente. Confirme antes día y hora.
Cerca del Aeropuerto de Barajas (Madrid) en España (a 6 Km. ó 10 minutos en Taxi)
Leonardo Padial Ortiz
C/Marsella, 13 - 4°B
28022 Madrid (Spain)

How to buy electronic of Leonardo Padial Ortiz:

A. BY E-MAIL
1°. Select the CODE of card or product (LPE-Z380-V2 for Z380 Card).
2°. Write an e-mail to **lpadial@teleline.es** for availability, time of delivery and price.
3°. You'll receive one e-mail with the response without any compromise (availability, time of delivery and price).
4°. If you're agree, then send one e-mail for reserve the item with your complete address and the VAT CODE.
5°. When the product is available then you'll receive one e-mail with the notice.
6°. You must send the money without the VAT (It is payable for you in you country) to the **Barclays Bank** in Madrid (Spain) Account number: **0065 0122 52 0001021700**.
7°. As soon as is received the money the Item will be sent to you.

B. BY POST (SURFACE OR AIR)
Same proceding as BY E-MAIL with e-mail replaced by normal mail.

C. DIRECTLY
If you know availability, time of delivery and price, you can buy directly. Please confirm day and hour before.
Near Barajas Airport of Madrid Spain (at 6 Km. or 10 minutes in Taxi)
Leonardo Padial Ortiz
C/Marsella 13, 4° B
28022 Madrid (Spain)

Z380: los primeros pasos

El resultado de más de dos años de trabajo y una inversión cercana al millón de pesetas

Por Leonardo Padial

lpadial@teleline.es

Después de construir un prototipo en Julio de 1.998, y una tarjeta en Febrero del 99 (presentado por primera vez en Febrero MadriSX 99 como versión V1) que me permitió escribir programas de prueba, y comandos BASIC (Calls de Daniel Zorita, exhibidos en Noviembre MadriXS 99), pude comprobar que el Z380 funcionaba correctamente y con gran estabilidad en el entorno MSX. También hice pruebas de reemplazar el Z80 en un Philips VG 8235, llegando



a la conclusión de que para ello era necesario disponer de Slots de 16K y arrancarlo con Z380 en modo Nativo. Las direcciones de I/O si eran accesibles correctamente.

A la fecha de hoy el balance ha sido de, dos años de trabajos y una inversión superior a las 800.000 Ptas. Después de todo esto comprendo las grandes dificultades y el esfuerzo realizado por las personas que han intentado construir algo con Z380 para dar continuidad al Estándar con un procesador más potente. Desde aquí mi reconocimiento a los que lo han intentado y lo siguen intentando.

De las pruebas con la Versión 1 llego a lo que creo debe estar siempre en la tarjeta (la Especificación Mínima en el futuro E.M.) y lo que debe estar como opcional para obtener funcionalidades extras como slots primarios de 16K y cruce (SWAP) del bus de Datos del nivel 2 (L2).

Los Modos de Conexión del Z380 deben poder ser al menos cuatro: conectado como Cartucho (E. M.) sin expansor o sobre expansor, modo Compartido (E. M.), el procesador comparte los cartuchos en el expansor con el Z80, modo Autónomo (E. M.), es el único procesador de los cartuchos situados en el expansor y por ultimo como procesador general del sistema, Reemplazando al Z80 y controlando todos sus periféricos (en este caso es necesario un módulo de adaptación).

El hardware de multiacceso al bus del Expansor debe estar en la tarjeta (E.M.). Esto permite solicitar el Bus, tomarlo, efectuar las operaciones necesarias directamente con los cartuchos implicados y cederlo al final de las mismas. Esta operación es conocida habitualmente como DMA, su caracteristica es acelerar los trabajos de transferencia de información que no necesitan proceso . Estas señales las llamo Petición del Bus del Expansor (EXBREQ pin 5 del bus), Entrada de Reconocimiento de Petición (EXBACKI pin 46) y Salida de Reconocimiento de Petición (EXBACKO pin 44). Estas señales y modo de funcionamiento son generales para cualquier cartucho o tarjeta que quiera realizar DMA en el Expansor. Con la secuencia, pedir el bus poniendo EXBREQ a nivel "bajo", esperar una señal con nivel "bajo" en la entrada EXBACKI y finalmente dejar a nivel "alto" su salida EXBACKO para indicar al resto de cartuchos de la cadena del Expansor que el Bus queda tomado. Para dejar el bus basta con relajar la señal EXBREQ. La posición de estas señales en el Expansor pueden observarse en la Revista Hnostar numero 39 de Junio 97 página 29. Todos los cartuchos que no implementa DMA deben de tener los pines 46 y 44 unidos como los cartuchos de juegos.

Sobre este Expansor podrían funcionar cartuchos de vídeo, HD, ..etc ., que hagan uso de DMA para transferencias mas rápidas de información.

La Arquitectura Hardware del sistema compuesto de la tarjeta Z380, Expansor y Z80 deben constituir un sistema de al menos dos niveles jerárquicos (L1 y L2), con el nivel 1 en la tarjeta del Z380 (E.M.). Para manejar los cartuchos del nivel 2 el Z380 puede hacerlo apoyándose en el Generador de Slots Avanzado (GSA) por sus lineas de selección de cartuchos expandidos o directamente con sus propias lineas de slots primarios.

La Tarjeta base contiene el Hardware y Software de Nivel 1 compuesto (E. M.) de CPU Z380, dos EPROM con Boot de la tarjeta, un soporte SIM para Memoria RAM Dinámica (DRAM) tipo EDO y NORMAL de capacidad entre 256K a 128M de 16 bits (la E.M. para aplicaciones compatibles debe ser 4M y 32M para el Sistema Operativo multitarea), una memoria bipuerto estática SRAM de al menos 1K de 8 bits (E. M.) y cuatro Registros I/O en direcciones: F0'de Asignación de 4 Slots primarios de 1G * de 8 bits en D8..15. Registro F1' de Asignación de tamaño de bus de Datos de Slots (ancho 8 ó 16 bits) de 4 bits en D8..11. Registro F2' de Asignación de Slots Internos (L1) ó Externos (L2) de 4 bits en D8..11 y registro F3' de Acceso y control del niveles 1 y 2 de 16 bits en D0..15, y el tamaño de los slots 1G ó 16k.

Otros elementos (E. M.) de la tarjeta son los puentes de selección de capacidad del SIM y de selección de reloj de tres posiciones: una toma reloj del expansor (3.57 Mhz.), otra toma y suministra reloj (valor del oscilador de la tarjeta, habitualmente 14.318 Mhz) al expansor tomado del oscilador local y una tercera toma solamente reloj del oscilador local.

La señal WAIT (E. M.) esta implementada para la memoria Bipuerto SRAM y acceso al nivel 2 (L2).

Por último indicar que la versión 2 (LPE-Z380-V2) de la tarjeta, que incluye las correcciones de la versión 1 con la Especificación Mínima se encuentra ya en fase comercial.

(*) La Descripción de cómo se generan de Slots primarios con Z380 se desarrollará en otro artículo dada su extensión.

LPE-Z380-V1
Created by LPO
17/2/99
Modificado
30/9/99
file: LPE_Z380-V5.PPT
EVPROM BOOT
Z380
3,5/7/18 Mhz CLOCK
/ESLOT#0, #1, #2 & #3
/ISLOT#0
/ISLOT#3
F0 1G SLOTS GEN
F1 SLOTS SIZE
F2 SLOT INTER/EXT
F3 BUSES CONTROL
SIM 0,5M-128M
MAIL BOX 1K BIPORT
/ISLOT#1
DATA BUFFER+SWAP
ADD BUFFER
ESLOTS BUFFER
EXWAIT
EXBREQ
EXBACKI
EXBACKO
D0-D15
A0-A23
A0-A9
D0-D7



The revival of the survivor

S.T.A.R. (Matra Corp.)

Muchos estamos espectantes sobre si realmente ASCII se decide a fabricar un nuevo MSX o no. En Chiba tuvimos la oportunidad de acceder a informaciones de primera mano. La opinión generalizada era unánime: ASCII *NO* va a fabricar un nuevo MSX, al menos de buenas a primeras.

Según nuestras fuentes, ASCII no quiere tener ni un yen de pérdidas, ya que ya ha estado en alguna ocasión al borde de la quiebra y no quiere correr ni el más mínimo riesgo. Nishi ha sido muy explícito con ésto: su puesto de trabajo corre peligro al menor avistamiento de pérdidas. Y el paro en Japón debe ser una cosa muy chunga.

Pero ASCII no descarta definitivamente el proyecto. De todos es sabido que si fabrica un hipotético nuevo ordenador, sería basándose en tecnología que ya tiene, es decir, fabricar un MSX2+ pero mejorado, nada de diseños nuevos y atreverse a crear una especie de nuevo standard.

Para chequear en cierta manera el mercado, ASCII propone hacer un emulador basándose en el fMSX. Si la aceptación es aceptable, consideraría que aquel que se interesa en adquirir un emulador, significa que también estaría dispuesto a comprar un ordenador físico. Personalmente, encuentro que es una propuesta errónea, ya que hay demasiados emuladores en formato freeware o shareware, y comercializar un producto como es un emulador, tiene el handycap de una fuerte competencia comercial que no actúa con ánimo de lucro, por lo que el factor pérdidas no entra dentro de su particular estrategia comercial.

En Matra tenemos una propuesta real, nada de ilusiones y medias tintas: organizar el MSX como se merece, crear una cabeza de puente con respecto a un posible futuro ordenador. Y para ello, es necesario que el usuario lo sea de verdad, trabajar en cierta manera, en pro del MSX, y no relegarlo a una simple diversión. Hay que recordar que la mejor manera es mezclar trabajo y diversión, o dicho de otro modo, divertirse trabajando. Y eso hace Matra.

Si se sube el nivel de calidad, se asume el potencial real de la máquina, del MSX. Si no se programan las partes características de la máquina, no sirve de nada esperar un nuevo aparato con características similares/superiores. El MSX tiene registros, partes de hard característicos que ninguna otra plataforma tiene. Si se hace buen uso de ello, se utiliza el MSX, y el resultado son juegos característicos, no juegos que se pueden encontrar en cualquier otra plataforma. Es por esta razón por la que se vende cualquier máquina, porque se demuestra lo que es capaz de hacer, y al mismo tiempo, lo que las otras no pueden hacer. La SuperNES se vendía más porque los juegos resultaban más poderosos en careo a la MegaDrive, la PSX se vendió más que la Saturn porque la primera ofrecía sensaciones que la segunda no alcanzaba a dar.

Y al mismo tiempo, el usuario debe valorar lo que tiene entre manos, y de momento, el usuario utiliza un baremo universal: el precio. Todos sabéis que Matra se dedica también a otras plataformas, y eso, aunque a más de uno le pese, es una enorme ventaja, porque sabemos perfectamente qué falla, qué falta, qué sobra en cada plataforma, y los errores son aplicables en todos los sistemas. Y por todo el cúmulo de experiencias, podemos debatir una de las razones de la fulminante caída del ZX Spectrum, poniendo un ejemplo hispano de un soporte con una gran aceptación y capacidad de desarrollo, es la bajada del precio del soft. ¿Por qué? Efectivamente, si se baja el precio, el usuario tiene más poder adquisitivo, pero al mismo tiempo, las ganancias de las compañías es menor, y para suplir esa carencia se aumenta la creación de nuevas producciones, e indiscutiblemente se baja el nivel de calidad, resultado de querer ofrecer el máximo de productos en el menor tiempo posible, para intentar mantener siempre el mismo haber en cuenta. Y eso lleva a que el usuario pueda disponer de más soft a bajo precio, pero con la pérdida de calidad, por lo que el usuario solamente compra los productos que sean buenos, abandonando la compra masiva de juegos baratos. Y el resultado es una avalancha de producciones mediocres, a bajo precio, por supuesto, pero que las ventas no nivelan los ingresos necesarios para mantener una empresa de soft profesional, por lo que el concepto competencia pasa a un segundo plano. Y la compentencia se rige por la calidad, y si ésta no existe, las ventas se basan en la cantidad, y ésto mismo se basa al mismo tiempo en la exigencia del usuario al comprar. Si no hay calidad, la cantidad queda obsoleta. Y algo parecido es equiparable al MSX. Por supuesto, todos los grupos que nos dedicamos a la producción para/con el MSX no somos 'profesionales', desde el punto de vista empresarial, claro, pero al usuario eso le es indiferente. Y un nuevo MSX dependería directamente de las ventas de soft, pues de nada sirve fabricar una máquina, por muy potente que sea, si no tiene soft que la merezca. Por eso se trata de empezar desde aquí, haciendo productos de calidad, al menos con presentación decente, que el dinero invertido repercuta en la satisfacción del usuario. Y la mejor manera, es acceder al hard de la máquina, ofrecer al usuario de MSX lo que realmente es capaz de hacer su máquina, y no semiproductos que a simple vista son imposibles de diferenciar de otras plataformas, y acceder a las propiedades inmanentes del MSX facilita en sobre manera su programación. Una vez se haya explotado todo el potencial que ahora está a la disposición de todos, ya vendrá el acceso y explotación de propiedades anexas, que tampoco hay que obviarlas.

> Para que reviva el superviviente (como dicen en Japón) se debe tratarlo como un sistema vivo, y no como un viejo capricho que sirve para recordar un glorioso pasado
>
> S.T.A.R.

Todo ésto es para mantener un nivel de producción merecida, un acento de apoyo a una producción continuada de soft. Exijamos calidad, mantengamos un nivel de creatividad.

Para que reviva el superviviente (como dicen en Japón) se debe tratarlo como un sistema vivo, y no como un viejo capricho que sirve para recordar un glorioso pasado, tratar al MSX como un sistema actual, no vivirlo con una inmerecida inercia, que eso no lleva ni más ni menos que a la más absoluta y depravada autodestrucción.



Matra & MSX

José Ángel Morente

En estos tiempos que corren, hablar sobre el futuro del MSX es una tarea que viene a resultar, cuando menos, incómoda. Siempre que tiene lugar una reunión, o nos llega un número de la Hnostar, no podemos evitar la tentación de pensar "esta es la última". Por ese trauma ya pasamos con la desaparecida MSX Club, y luego con las últimas producciones japonesas.

Bajo mi punto de vista, aún hay formas de mantener esto vivo por mucho tiempo, e incluso de realzarlo. Y pienso que las soluciones no pasan por hacer una super-placa de 32 bits con gráficos en unas soberbias tres o cuatro dimensiones. Tampoco pasa por intentar hacer con nuestros MSX todo aquello que se hacen con los PC, los Amiga o los Mac.

Pienso que lo realmente importante es rescatar aquello que en su momento nos enganchó al MSX y que es lo que nos ha hecho llegar hasta aquí. Me refiero al feeling y encanto de todos aquellos programas que nos llegaban de Japón, en ocasiones versiones directas de juegos de recreativa. Esto es lo que han conseguido el nuevo grupo que ha aparecido en el panorama del MSX actual: Matra.

Este exuberante trío ha sido víctima de todo tipo de ataques por parte de los usuarios, debido en parte a lo controvertido de su estilo, y en parte debido a la intolerancia de quienes no han sabido valorar su trabajo. Se les ha tachado de prepotentes, de farsantes, de no saber valorar al MSX como tal y un sin fin de piropos similares. Pero, lo único cierto y que no deja lugar a dudas es que, en tan sólo unos meses de actividad en el mundillo del MSX, nos han dado un juego que recoge todo el encanto y fuerza de los juegos de 8bits de los '80 que en su momento nos hicieron convertirnos en lo que ahora somos.

Con una solidez aplastante, un acabado totalmente profesional, unas músicas en auténtico PSG y un diseño digno de la mismísima Namco, el Sex Bomb Bunny se convierte en el primer juego que he visto en muchos años que ha conseguido hacerme sentir lo mismo que cuando probaba un nuevo cartucho de Konami. Como diría S.T.A.R., se trata de que podamos comprar un juego de la misma forma que si lo hiciéramos en la tienda de soft más cerca a nuestra casa.

Con esto no estoy menospreciando todo lo que se ha hecho hasta ahora en España y más allá de nuestras fronteras. Pero este es el primer juego que no "huele" a producción amateur, y por contra aparenta ser un producto terminado "de verdad". Y precisamente esto es lo que necesitamos en el MSX para seguir ilusionados e incentivados.

Y por si fuera poco, desarrollaron una versión del mismo en placa recreativa basada en MSX2. Además, pudimos ver en Madrid una preview de lo que será el próximo lanzamiento, que tiene pinta de estar ya casi terminado. Hablo del Moscow 2024.

> Pienso que debemos apostar por el alma de nuestro MSX, por la originalidad, la diversión, el estilo de los megaroms y el feeling de los 8-bits.
>
> **José Ángel Morente**

Es decir, que acostumbrados a que en España o Europa se termine un juego cada dos o tres años, pienso que deberíamos dejar de perder el tiempo criticando y quitarnos el sombrero ante los chicos de Matra para que nos sigan dando el increíble promedio de dos juegos por año, o un juego por encuentro, como se han autopropuesto.

Y no dos juegos cualquiera: dos juegos que nos pueden hacer disfrutar a fondo de nuestro MSX con la ya rancia sensación de estar probando un nuevo programa comercial, lo cual no es poco.

Llegado a este punto, muchos podrán acusar mis comentarios de ser conservadores y de ir contra la evolución del MSX. Bien... se podría decir mucho sobre esto. Pero, el MSX es especial en sí mismo. Si nos empeñamos en meterle una CPU para pasarlo de revoluciones o tarjetas gráficas que valen muy caras y que tecnológicamente se quedarán anticuadas en dos días estaremos cayendo en el vulgar saco de lo que actualmente son los PC's. Y lo peor, siempre iremos tecnológicamente por debajo, lo que convertiría a nuestro querido MSX en presa de odiosas comparaciones que terminarían de hundirlo.

Así pues, pienso que debemos apostar por el alma de nuestro MSX, por la originalidad, la diversión, el estilo de los megaroms y el feeling de los 8-bits. Es lo único que mantendrá vivo al sistema.

Un claro ejemplo es la Game Boy. Salió al mercado en el año '88 y se ha permanecido invicta en el mundo de las hand-helds sin apenas modificaciones en su hard original, sin dejar de hacer juegos de plataformas, disparos o rompecabezas, manteniendo el feeling de los juegos de 8 bits y sin pretender ser más de lo que es. A lo sumo, en doce años de existencia lo único que han hecho es añadirle colorines.

Y sigue arrasando. Y sus juegos siguen transmitiendo la misma frescura y fuerza que al principio. Y sigue batiendo records de ventas a la altura de la mismísima PlayStation. Incluso en ASCII lo saben. Si recordáis las especificaciones técnicas de lo que hubiera sido un nuevo MSX, veréis que en el fondo sigue siendo un home computer de 8bits, destinado a los mismos tipos de gráficos y de juegos. Incluso Nishi apostaba por un nuevo MSX tipo consola, todo integrado en uno, en contra de un MSX modular. Es decir, el MSX de toda la vida, pero puesto al día. Y esto es algo que en Matra lo tienen muy, pero que muy claro. Ellos ya han pasado por la desaparición de otras plataformas, digamos alternativas, como ahora lo es nuestro MSX, y saben cuáles son los errores que podemos cometer y cómo evitarlos.

¿Serán ellos los mesías del MSX que esperábamos? Sólo el tiempo lo dirá. Merece la pena, cuando menos, que escuchemos a ver qué tienen que decirnos. Igual hasta nos sorprenden.

Dedicación

Miguel Ángel Fernández

La pasada ru madrileña (MadriSX'99) fue mi primer encuentro. Nunca antes había asistido a ninguno.

Impresiones... Pocas novedades. Está bien quedar para verse, hablar y demás; pero en una exposición debe exponerse algo... y no un "algo" cualquiera. Es necesario conseguir un nivel mínimo (y hay que comenzar, pero YA, a elevar esos "niveles mínimos").

En fin, pocos asistentes. Un par de stands correctos (los chicos holandeses -simpáticos- y el stand compartido por Mesxes y MSXDreams; éste último conteniendo material más interesante que el primero). Un stand fantástico, el de Matra, que



presentaba diverso material de CALIDAD (sólo destacaré su increíble juego "Sex Bomb Bunny", si aún no te lo has comprado estás "viviendo en estado de pecado"). Un "resto" que no comentaré porque será debidamente ensalzado en el reportaje escrito a tal efecto... pero que obviamente no atrajo mi interés.

Yo estoy en esto porque me gusta y porque me divierte, pero considero contraproducente no tomárselo un poquito más en serio. Pido, pues, algo más de dedicación, seriedad y trabajo. No considero una locura, a estas alturas, exigir una cierta PROFESIONALIDAD: el año 94 queda ya un poco lejos para seguir "ofreciendo" (es un decir, ya que nada parece terminarse) resultados tan amateur.

Pongamos que ASCII fabrica el nuevo MSX: ¿estamos preparados para competir (en el buen sentido) con las producciones profesionales?

Pongamos que ASCII no fabrica el nuevo MSX: ¿qué futuro nos espera si nunca elevamos el nivel? En este caso dependeríamos de nosotros mismos (esto es, como hasta ahora). Preocupante expresión: "como hasta ahora".

Depositaré, pues, los restos de esperanza que me quedan en Matra y en todos aquellos que estén dispuestos a TRABAJAR de verdad con el MSX para obtener RESULTADOS apropiados (es un club selecto que acepta a nuevos miembros ¡A ver si os animáis...!). Espero poder predicar con el ejemplo en el futuro.

¿Proyectos?

Víctor C. Henares

Después de leer el último número recibido en mi casa, he de reconocer que yo alucino con los usuarios de MSX. No sé si es por pena o por ignorancia (mía claro está).

El tema es la preocupación tan grande que hay en que salga el proyecto de 32 bits. ¿Para qué tantos bits? Y claro el proyecto (no inútil ni desmesurado) sigue hacia delante, y entonces salen otros subproyectos de apoyo a esta posible y futura plataforma, y en especial el tema de poner de acuerdo a desarrolladores de Soft y de Hard para que se hagan nuevos programas para la susodicha nueva máquina (mientras no se sacan juegos ni para la ya existente).

Y todo esto ¿para qué? Pues yo no lo sé y me parece una pérdida de tiempo pensar en una nueva máquina de 32, 64 o XXX millones de bits, si ya tenemos demasiados problemas con los 8 de los que dispone "la mayoría" de los usuarios.

Todo esta forma de dar vueltas no es más que una forma de llegar a las siguientes preguntas:

-¿Cuántos nuevos juegos o aplicaciones se han finalizado en el último año?

-¿Cuántas copias se han vendido?

-¿Una nueva plataforma? ¿no se verá dificultada la venta de dichos programas? ¿o acaso esperamos que haya una ampliación de máquina en cada ordenata?. ¿No dificultará aún más la creación o terminación para los 8 bits?

-¿Quién se va a gastar realmente las pelas en ampliar su máquina? ¿50, 60 usuarios?

-¿De todos los que dicen ser usuarios activos, cuántos le dedican 5 horas a la semana a la máquina o al sistema en general? ¿Y 10.000 ptas al año?

-De "los" últimos juegos desarrollados sólo para 2+ o Turbo R ¿han sido éxito o simplemente se ha vendido pocas unidades por no ser para un MSX 2 normalito? De hecho creo que hay pocos Turbo R y 2+ en comparación con los MSX2.

-¿Necesitamos un desarrollo "tan rápido" de hard mientras de soft casi todos los proyectos no pasan de proyectos?

-¿Cuántas veces hemos leído o escuchado la frase de que los programadores se sienten desilusionados con las espectativas de venta de sus trabajos?

Y como estas preguntas mil. Dejémonos de chorradas, de sueños, de imbecilidades. Realmente hay desarrollos muy útiles, adaptadores para teclado, ratón, ampliaciones de memoria, y alguna que otra más, pues de ellas depende la vida de nuestra máquina y que la sigamos usando, pero como no compremos más soft no sirve de nada todo lo que se nos avecina. Acaso si tu fueras un programador, te dedicaras x meses a sacar un juego adelante y no vendieras un pimiento, ¿vas a ponerte a programar en un sistema nuevo y con un futuro incierto?.

Año 2000

Javier Dorado

Bueno, pues por fin, queridos lectores, hemos llegado al tan ansiado año 2000. ¡Quién lo iba a decir! cuando en aquellos ya lejanos principios de los 80 asistimos a la aparición (yo por lo menos) del MSX1... Bueno... ¿pero y ahora qué? ¿Qué es lo que el futuro depara a nuestros queridos, expandidos y baqueteados MSX?







Supongo que el futuro, como el pasado, sólo depende de nosotros, de lo que sigamos apoyando, empujando para llegar aún más lejos. En fin, estoy divagando un poco y es mejor que me centre en el meollo del asunto, no sea que los lectores acaben aburriéndose y se pasen a cualquier otra de las muchísimas revistas MSX que se editan hoy día :-)))

Para empezar,, creo que sería importante echar una miradita a todo lo que ha ocurrido en el intervalo de tiempo transcurrido entre la última Hnostar y esta. En juegos, la verdad es que poca cosa, honrosas excepciones a parte, como es el Sex Bomb Bunny (si no digo esto, los chicos y chicas de Matra son capaces de poner precio a mi cabeza). Pero, bromitas a parte, el panorama no puede ser más desolador, hay una buena cantidad de juegos en cartera (PuddleLand, Sir Dan, etc.) y ya no digo nada de aquellos otros juegos que ya casi nadie recuerda y que eran promesas de auténticos fenómenos msxeseros como el Micro Mirror Men. El caso es que, sea por las razones que sean, estos meses transcurridos han sido de auténtica sequía jugadora... y la verdad es que ya tengo un mono de RPG sabor genuinamente MSX que no me aguanto.

A ver si en la próxima feria holandusca, sea la que sea, nos dan un sorpresón a todos los msxseros y se presentan algo más que promesas.

Y en cuanto a las aplicaciones para MSX qué voy a decir... desde los tiempos del MsxBlue no ha aparecido nada que merezca tal nombre ni de rebote... seguimos sin TCP/IP para MSX, ni un buen programa para gestionar un HD como Dios manda, ni tampoco hay un parche para poder tener particiones de 16 bits... Por lo menos Daniel Zorita ha prometido terminar el CanorOS (los cimientos de MicroSoft se tambalean ante semejante acontecimiento), y por otro lado en Brasil parece que están llevando a buen término una adaptación del sistema Unix para MSX(el UZIX) que promete tener TCP/IP, con programa de correo incluido (rezo todas las noches para que tal proyecto llegue a buen puerto, y sea ejecutable desde el HD)

¡Ah! y en estos meses de aburrimiento y desesperación entre Hnostar y Hnostar ha nacido HISPAMSX!!!, el foro de reunión de todos los usuarios del MSX en Internet y ¡¡en castellano!! Esto sí que es un notición... Al menos en HispaMsx podemos hablar de lo que nos interesa (que no es otra cosa que el MSX... ¿acaso hay algo más importante???)

Lo bueno de esta mailing list es que la gente puede comunicarse y colaborar la una con la otra. En lo que a mi respecta me gusta porque puedes ponerte en contacto con la gente que aún hace algo serio como programar y apoyarlos en lo que puedas.

Pero no me parece justo que se olvide que hay otra gran área de comunicación en el mundillo del MSX. Se trata de la muy querida para mí de R34.MSX en Fidonet. Pido a todos aquellos que tengan oportunidad de conectarse a ambas áreas que lo hagan sin sacrificar una sobre la otra, no estamos como para permitirnos el lujo de perder un foro de comunicaciones sobre el MSX, hay que apoyar a los dos y mantener a los dos vivos.

Y he dejado lo mejor para el final.... ¡Ya hay Z380!!! Aleluya!! Ha costado tiempo, y supongo que un buen fajo, ¿pero quién dice que en España no hay I+D??? Ya estamos montados en el tren de la alta tecnología y ahora ya no hay quien nos baje. En lo que a mi respecta ya he empezado a privarme del postre para juntar los 35.000 papeles que cuesta el invento y, sea como sea, para este verano tendré un MSX rulando a 14 Mhz y con instrucciones de proceso de 16 bit !!!. Si esto llega a aparecer en 1985 con el MSX2....

Pero no debemos olvidar que una tarjeta aceleradora de por sí no es nada si no tiene un buen soft que la alimente. A ver si con la tarjeta se entrega al menos un buen paquete de soft, que sirva para programarla en condiciones.

Y más cosas. Recordemos también que el Z380 es la base de un proyecto de mucho calado, el MMSX, lo que implica que pronto tendrá que aparecer una nueva tarjeta de vídeo compatible MSX y también otra tarjeta que agrupe, al menos, un puerto de comunicaciones, salida de impresora, teclado, ratón y como no Joystick. En fin querido lector, aunque estoy seguro que estos meses entre una Hnostar y otra se te han hecho eternos no se puede decir que el mundillo MSXero ha estado vacío de acontecimientos, han ocurrido cosas, que como ves son muy dignas de mención, y si dentro de unos meses vuelves a comprar la revista verás que nuevamente la espera habrá valido la pena. ¡Qué los dioses MSXeros os sean propicios...!

Carta a FutureDisk

José L. González

Este comentario en realidad va dirigido únicamente a Koen Dols de FutureDisk, pero creo que no está mal incluirlo en Hnostar ya que trata de algo que los hermanos Tarela se les ocurrió hacer hace ya algún tiempo: ¿os acordáis de aquellas fantásticas bolsas de plástico con el logo del MSX? Pues bien, en el número 39 de la disk magazine F.D. (especial Metal Gear) había un comentario acerca de esas bolsas; el que lo escribía se preguntaba algo así como que ¿para qué servían? Si producían polución... Antes de nada, y para que no se asuste el que escribió aquello (espero que me esté leyendo) le diré que estoy total y absolutamente de acuerdo con él... pero existen unos pequeños detalles que es conveniente contar:

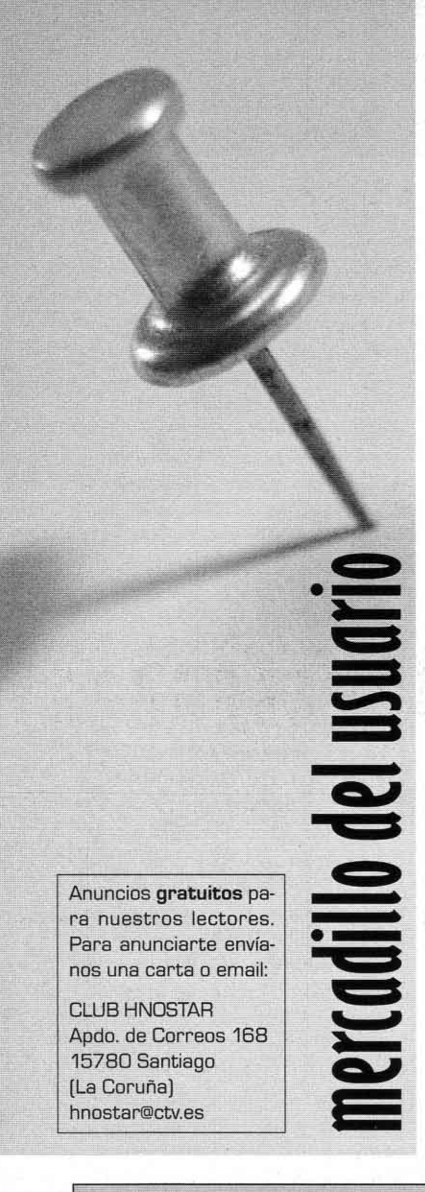
Si visitamos una reunión cualquiera de PCs y en ella nos regalan una 'bonita' bolsa de plástico con dos grandes letras (P y C) en su centro ésta se convertirá tarde o temprano en polución ya que irá directa a la basura en el momento que la hagamos hecho servir. Una vez tirada no es una gran pérdida ya que bolsas con propaganda de PCs no escasean. Por mi parte me fastidiaría mucho contaminar el medio ambiente con bolsas de plástico y más si encima es un producto relacionado con los 'Personal Computer'.

Yo tengo por costumbre transportar disquetes, etc. en una mochila y utilizo lo mínimo posible las bolsas de plástico, pero en la reunión que me entregaron la bolsa no dudé en hacerla servir: sin duda fue un 'gustazo' exhibirla por Barcelona y Sabadell (donde vivo) transportando en ella las cosas que compré en la reunión. Una vez en casa la vacié... y por supuesto no se me ocurrió tirarla a la basura ni a ningún centro de reciclaje (precisamente tengo uno muy cerca) primero se la enseñé a unos ex-usuarios del sistema (les gustó y se impresionaron mucho) y luego me la llevé a casa donde la tengo bien guardada en el armario... con lo cual el riesgo que esa bolsa polucione es bastante mínimo.

Además una ventaja de que sea de plástico es que aunque pasen treinta años no se estropeará tanto como si fuera de papel. Tal vez sea un poco duro al decir esto, pero el que un usuario tire esa bolsa eso demuestra que no es realmente un usuario 'auténtico'. Algo importante que tenemos que recordar es que ya es bastante difícil el que podamos encontrar más bolsas como aquellas con un logotipo gigante del sistema (y no es que esté poniendo 'por las nubes' a una simple bolsa, me refiero a que ya es complicado encontrar propaganda del MSX en cualquier formato: ya sea en una bolsa, una revista etc.) por eso esa bolsa es digna de ser guardada de igual forma que tu cartucho de Konami favorito, o cualquier otra cosa que creas importante del sistema japonés.

Remarcar de nuevo que esto no es una crítica al comentario de la Future Disk (con el que, repito, estoy totalmente de acuerdo) sólo quería puntualizarlo y responder a las preguntas que dejaba en el aire el que lo escribió. Por último decirles a los de F.D: 'The 100% MUSIC is very, very, very nice to heard'.

Debido al poco espacio disponible, lamentamos no haber podido incluir en este número todas las opiniones recibidas. Procuraremos incluirlas en el próximo número.



Anuncios **gratuitos** para nuestros lectores. Para anunciarte envíanos una carta o email:

CLUB HNOSTAR
Apdo. de Correos 168
15780 Santiago
(La Coruña)
hnostar@ctv.es

COMPRAS

COMPRO juego original de MSX1: Future Knight (comentado en la Input MSX junto al Vampire Killer).
Jose. ☎ 93 717 56 29

COMPRO el juego Athletic Land (no es necesario caja o manual). Escribir en inglés/francés a Fabrice Farlay.
✉ fabf@club-internet.fr

COMPRO cartuchos MSX1, Mega-Rom, del fabricante Konami u otros.
Para contactar, escribir a:
J. Alexis Bethencourt
Avda. Mesa y López, 7 - 3ºA
35006 Las Palmas de G.C.
✉ Jesusale@teleline.es

COMPRO impresora y un procesador de textos para un Sony MSX-1 de 64Kb.
Gerard Llosa (Andorra)
✉ itex@andorra.ad

COMPRO membrana de teclado para un Sony HB-F1XV, o un ordenador de este modelo que esté estropeado (no el teclado). Aleck Zander (Brasil)
✉ aleck@iname.com

COMPRO ordenador MSX-2 Spectravideo modelo 738 Xpres, preferiblemente averiado (es para repuestos),
Pago hasta 5000 pts. según estado
José Francisco Lanuza
☎ 654 26 33 51
✉ jlanuza@endesa.es

COMPRO MSX2 o superior.
✉ Merphoc@teleline.es

COMPRO MSX2+ de cualquier marca o MSX TurboR.
Martín Modia Vázquez
☎ 981 622121
✉ mmodia@teleline.es

VENTAS

VENDO discos duros de menos de 1Gb (SCSI, IDE) desde 4.000 ptas. CD ROM IDE, 2000 ptas. Jose. ☎ 93 717 56 29

VENDO el siguiente material: ordenador MSX-1 Philips 48K Ram y 32K Rom. Transformador para el ordenador. Cartucho Philips de 64 K de ampliación de memoria. 2 cartuchos de juegos (F-1 Spirit Konami y Yie-ar-kung-fu 2). Monitor Philips de unos 300X300 pixels en color. Todo funcionando y por 15.000 ptas.
Samuel de Roa
✉ derouch@teleline.es

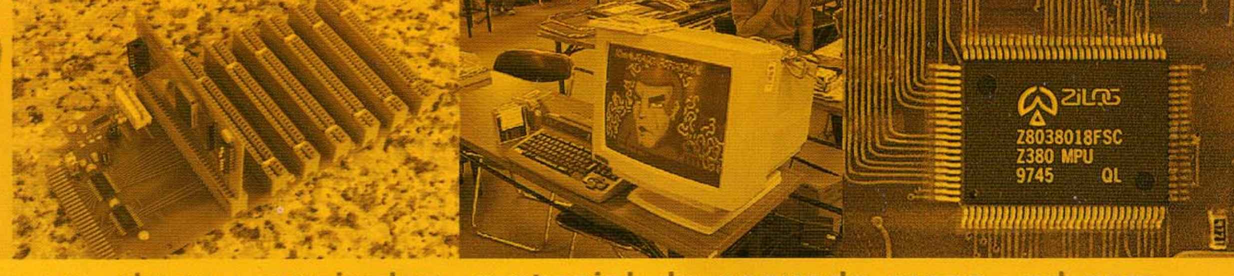
VENDO en conjunto o por separado MSX2 Philips NMS8250 ampliado a 256Kb (LASP), con 2 disqueteras, digitalizador, ratón, sofware, manuales. Todo en buen estado, lo entrego con embalaje original. Impresora matricial Philips NMS1436 (compatible MSX & PC), perfecto estado, con embalaje original. Unidad Spectravideo SVI-787 (3,5", 360Kb) sin estrenar. Cartucho Sony HBI-232 (RS-232c). Interesados escribir o llamar a:
Francisco Bueno Garesse
C/Alfonso X El Sabio, 1 ático H
11300 La Línea de la Concepción (Cádiz)
☎ 956 62 94 00 (de 8:00 a 17:00)
☎ 956 76 39 53 (a partir 17:00)

VENDO MSX2 NMS8245 en perfecto estado (unidad de disco 2DD), FM-PAK, SCC, expansión externa de 1 Mb RAM (Padial), tarjeta Covox, ratón, joystick Sony 2 botones, unidad de casette HB-600 SDC (doble velocidad, muchas funciones especiales...) +150 discos (muchos con etiquetas a color). Todos los cables (RF, Euroconector, alimentación, casette...)
Todo por 45.000 pts negociables. Equipo completo y listo para enchufar y usar. También vendo cartucho Salamander por 3.500 pts. Jorge
☎ 95 571 53 66
✉ axel-stone@ole.com

VENDO MSX2 NMS8245 con memoria 1 Mb, juego Pentario Odyssey, varios libros, ratón MSX, CD-ROM con todos los archivos del servidor Funet. Incluyo todas las revistas de Hnostar formato A4, todas las del club Mesxes, y 3 ó 4 discos de Future Disk, así como varias cintas originales de MSX.
Precio: 35.000 ptas + 1800 ptas de portes. Víctor Henares
✉ vhenar@teleline.es

VENDO impresora Philips WV0030 en perfecto estado, como nueva, por 10000 ptas. Xavier Figuera
✉ xfa@sumi.es





software hardware demos musicales material de segunda mano cd-rom

software



KYOKUGEN — 2x2DD — 2.600
Juego japonés de naves tipo Aleste. Traducido al inglés. Incluye manual y caja de presentación a todo color. Abonados HispaSoft: **2.300 ptas.**

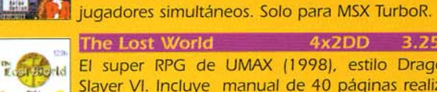


REALMS OF ADVENTURE — 1x2DD — 2.500
Nuevo RPG de Umax. Primera entrega (Master Disk). Presentación de lujo en estuche, con manual de 50 páginas.



PENTARO ODYSSEY 2 — 1x2DD — 2.000
Segunda parte de este divertido juego de Cabinet. Presentación de lujo en estuche con manual. Precio abonados HispaSoft: **1.800 ptas.**

3D Car Action F-nano2' — 1x2DD — 1.250
Carrera de coches de alta velocidad para 1, 2 o 4 jugadores simultáneos. Solo para MSX TurboR.



The Lost World — 4x2DD — 3.250
El super RPG de UMAX (1998), estilo Dragon Slayer VI. Incluye manual de 40 páginas realizado por el Club Hnostar.



Pumpkin Adventure III — 4x2DD — 2.700
El primer super RPG de UMAX, muy similar al The Lost World. Con una magnifica banda sonora (también OPL4)



Sonyc (Analogy 1997) — 1x2DD — 3.500
Sin duda, uno de los mejores juegos de la historia del MSX. Con manual y caja a todo color



Akin (Parallax, 1995) — 2x2DD — 2.500
El último juego de Parallax. La saga continúa con CoreDump (proximamente...)



Retaliator — 1x2DD — 2.600
Juego de naves



Battle Bomber — 1x2DD — 1.750
El popular Bomberman, ahora versionado para Graphics 9000



Match Maniac — 1x2DD — 1.800
Juego de tablero, de Abyss



The Shrines of Enigma — 1x2DD — 2.000
Juego al estilo "King's Valley" de Konami



Suscripción Future Disk — 1x2DD — 3.400
Precio suscrip. FD43 a FD50. Una de las más importantes diskmagazines de Holanda. Incluye abundante información traducida al inglés. Música FM/Audio y Moonsound. Con la FD44 el SirDan!!!



Tweety's Choise — 1x2DD — 500
Música variada, con el canario piolín como protagonista. Para FM-PAC/MSX-Audio.



ARRANGER 4 — 1x2DD — 500
La última producción de Zodiac. FM-PAC

Musix Dizk 1 — 1x2DD — 500
El primer disco musical de Surrec. FM-PAC

Oracle — 1x2DD — 2.600
El último editor musical creado por Fuzzy Logic. 18 canales, más samples, más batería. MSX Music y MSX Audio

Calculus — 1x2DD — 500
Demo gráfica/musical para MSS2 con algunos ficheros especiales para Graphics 9000

CD Player — 1x2DD — 250
Reproductor de CDs de audio, con interface gráfica y editor de títulos CD. Sólo para el interface SCSI Novaxis/HG.

Fony Blue Disk — 1x2DD — 300
Recopilación de programas y utilidades para Graphics 9000

100% MUSIC 1998) — 1x2DD — 600
Disco musical con músicas para Moonsound.

ALTO — 1x2DD — 400
La última producción de Near Dark/MGF. Música variada. OPL4

The Trilogy — 1x2DD — 300
Disco musical, estilo "house", de MGF. OPL4

Rhythm — 1x2DD — 300
Disco musical, estilo "house", de MGF. OPL4

Techno Trance — 1x2DD — 350
Disco musical, estilo "house", de MGF. OPL4

Unreal World — 1x2DD — 200
Disco musical, creado en España. OPL4

Unreal World 2 promo — 1x2DD — 200
Disco musical con más músicas para Moonsound.

Unreal World 3 — PROXIMAMENTE
Disco musical con más músicas para Moonsound.



Jungle Symphonies — 1x2DD — 350
Uno de los mejores discos musicales para Moonsound. Realizado por Compjoetania

Arranger V — 1x2DD — 950
Arreglos de las melodías de la serie YS. OPL4

Musix Dizk 2 — 2x2DD — 350
El primer disco musical de Surrec. OPL4

Musix Dizk 3 — 1x2DD — 400
La segunda producción musical de Surrec. OPL4

Musix Dizk 4 — 1x2DD — 400
La última producción musical de Surrec. OPL4

13 in Een Dozijn — 1x2DD — 400
Nueva producción musical de Surrec. OPL4

Music Maniac 2 — 1x2DD — 600
Producción musical de KENDA (Belgica). OPL4

HOME POP CLAZZIX — 1x2DD — 500
Nueva producción musical de Omnisoft

MOONDOP#2 — 1x2DD — 500
Segundo disco musical de Moai-Tech. OPL4

PURE — 3x2DD — 600
3 discos de música Moonsound por Omega

hardware

GRAPHICS 9000 — 35.500
Tarjeta de vídeo que incorpora el V9990 de Yamaha. Se trata del último procesador de vídeo para MSX. Algunas de sus características son:
- mayor resolución: 512x424 pixels con ¡32.768 colores!
- 512Kb VRAM
- modo dualplane
- modo overscan (pantalla completa)

Ideal para juegos, aplicaciones de vídeo, reproducción de Photo CD,... El Graphics 9000 incluye caja de cartucho, manuales, PowerBasic para Turbo R (próximamente el nuevo GBASIC para MSX2,2+ y TR), programas y cable RGB. Comentado en la revista Hnostar 24, 25 y 31.

VIDEO 9000 — 43.500 / 72.000
Digitalizador/Genlocker para el Graphics9000. Permite digitalizar en tiempo real (50 frames/seg.) una señal RGB, CVBS o S-VHS. Calidad excepcional (32768 colores), con varias resoluciones posibles:
256x212 pixels
256x424 pixels entrelazado
512x424 pixels entrelazado
512x212 pixels
384x290 pixels overscan
El video9000 incluye en su interior el GFX9000. Para ello debemos enviar a Holanda tu GFX9000 para la instalación. Para los que no dispongan de GFX9000 existe una oferta especial del pack completo (Video9000 con GFX9000) por 72.000 ptas.

Sunrise IDE Interface v.4.1 (Nuevo diseño) — 7.500
Interfaz controlador de discos duros ATA-IDE, CD ROM ATAPI y otros dispositivos IDE. Software de instalacion desde diskette (FLASHROM). Instala el DOS2 en el propio cartucho (no requiere pues, el cartucho MSXDOS2). Válido para MSX2, 2+ y TurboR. ¡La forma más económica de ponerle un disco duro a tu MSX!

Sunrise ATA-IDE + RS232c — 10.500
Modelo combi, dos cartuchos en uno! Si se desea el IDE Interface con 512kB SRAM (en vez 128kB) añadir 400 ptas.



Sunrise RS232c v.1.1 (Nuevo diseño) — 6.800
Interfaz de comunicaciones para poder conectar un modem al MSX (se puede usar uno de hasta 33k6 baudios). Máximo rendimiento/velocidad con el MSX TurboR. Incluye cable de conexión al modem y software (Erix). También compatible con el software Coms6 de Angel Culla (ACCNET).



SRAM 128kB para Moonsound — 3.500
En la segunda (última) versión del Moonsound, la instalación de memoria SRAM resulta muy fácil, basta situar la memoria en el zócalo correspondiente. También es posible instarlar 128+512kB (640kB) haciendo una pequeña modificación. Sunrise también realiza las modificaciones oportunas cobrando una pequeña cantidad por ello (750 ptas por instalar 515kB en el Moonsound vers.1.0 y 2000 ptas. por instalar 1Mb)

SRAM 512kB para Moonsound — 6.500



Sunrise PAL/NTSC Encoder — 9.500
Se trata de un conversor de video RGB a CVBS (video compuesto). Con él podrás grabar las imágenes del TurboR o Graphics9000 en video. Especialmente recomendado para los usuarios de Graphics9000 y/o MSX TurboR. Medidas: 125x70x40 mm Incluye fuente de alimentación 230V interna. Entrada: RGB-euroconector. Salidas: CVBS, S-VHS y Euroconector

PowerBasic para MSX2 (EPROM) — 2.500
EPROM con PowerBasic (sirve para instalar en un cartucho y poder ejecutar el PowerBasic, ya que la versión en disquete solo sirve para TR)

GBASIC para Graphics9000 — CONSULTAR
Nuevo Basic que está desarrollando Sunrise para el Graphics9000, con modos de pantalla SCREEN2...hasta SCREEN31 !!!
Actualmente solo está disponible una versión beta.

Manual de programación GFX9000 — 1.500
Manual técnico de programación GFX9000 (115 pags.)

Disquettes 2DD — 50
Disquettes nuevos 2DD. Marca Verbatim o bulk. Precio por unidad.

Cajitas para diskette — 45
Cajitas de plástico rígido para un disquette. Precio por unidad.

Etiquetas CDROM — 70
2 etiquetas por hoja DinA4. La etiqueta cubre totalmente la superficie del CD: 38/120mm. Fabricación propia. Precio por hoja. Mate o brillo.

Etiquetas disquetes 3.5" — 50
9 etiquetas por hoja DinA4. Medidas: 70x52 mm. Esquinas redondeadas. Fabricación propia. Precio por hoja. Papel mate o brillo.

Impresora térmica Panasonic 24 agujas — 6.000
Impresora japonesa usada modelo FS-PA1. En prefecto estado. No se incluye transformador a 220V. Puede usarse con papel térmico (papel de fax) o papel normal empleando una cinta.

MSX2 Philips NMS8245 — 12.000
Equipo MSX2 compacto, incluye unidad de disco interna de doble densidad (720K) y cable de corriente.

Bolsas de plástico MSX — 15
Hasta 10 unidades: 25 ptas c/u. Hasta 25 unidades: 20 ptas c/u. 26-50 unid.: 18 ptas. 51-100 unid.: 16 ptas. Más de 100: 15 ptas c/u.

Y además: FM-PACs, ampliaciones de memoria, expansores de slots... ¡HAZ YA TU RESERVA!

Condiciones

Algunos productos ***superiores a 1.000 ptas.*** no incluyen los gastos de envío (serán **350 ptas.** y se enviará por **correo certificado**). Para envíos **contra-reembolso** los gastos de envío serán de **500 ptas.** También, dependiendo del envío y urgencia enviamos por EMS Postal Express ó agencia de transporte urgente 24h. (consultar tarifas según destino)

Es posible realizar el pago mediante un **giro postal** o bien mediante ingreso en nuestra cuenta corriente de **Caja Postal nº 00-18.880.917** (Rogamos enviar una fotocopia del resguardo o llamar o enviar un email indicando el motivo del ingreso).

Muy importante: *consultar previamente la disponibilidad del producto.* 1 euro =166,386 ptas.



La revista de los usuarios de MSX

Apartado de Correos 168 ▪ 15780 Santiago de Compostela (La Coruña) ESPAÑA
Tel/Fax 981 80 72 93 ▪ hnostar@ctv.es ▪ http://www.ctv.es/USERS/hnostar

Acelera tu MSX con el Z380

Sistema procesador integrado de 32 bits con: EPROM, DRAM, Registros de Control e Interfaces para su conexión como cartucho o como procesador directo.

Arquitectura, diseño y fabricación exclusiva de Leonardo Padial Ortiz.

Soporte técnico On Line



especificaciones técnicas

- Procesador de 8/16/32 bits Z380 compatible con Z80
- Bus de Datos de 16 Bits
- SIMM estándar de Memoria Dinámica FPM ó EDO de hasta 128 Mbytes*
- Slot primarios de 1G ó 16K
- Velocidad de reloj 3,57 / 7 / 14,3 Mhz
- Conexión en modo cartucho y modo autónomo con expansor
- Se suministra con una EPROM y adaptador a slot estándar



SIMM estándar de memoria



Adaptador a slot estándar

(*) SIMM de memoria RAM dinámica opcional

L P E

Leonardo Padial Electronics, s.l.

Leonardo Padial Ortiz
C/. Marsella, 13 - 4ºB
28022 Madrid
Tel. 91 306 86 86
lpadial@teleline.es

